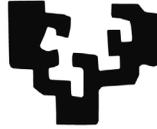


eman ta zabal zazu



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

Proyecto de Dirección Artística del guion literario

Los Peces Rojos

Nerea Sciarra Calero

Trabajo de Fin de Grado
Comunicación Audiovisual
Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Tutor: José Ignacio Lorente Bilbao

Leioa, a 31 de mayo 2018



LOS PECES ROJOS

Índice

1. Introducción

1.1. Presentación trabajo	2
1.2. Contexto proyecto	2
1.3. Motivación y objetivos	4

2. Memoria

2.1. Origen de la idea	6
2.2. Contexto	7
2.3. Interés de la obra	9

3. Desarrollo

3.1. Primera lectura	11
3.2. Segunda lectura	25
3.3. Referencias	
3.3.1 Referencias Temáticas	31
3.3.2. Referencias Estéticas	34
3.3.3. Referencias Pictóricas	39
3.3.4. Referencias Artísticas	42
3.4. Scrapbook	43
3.5. Tercera lectura	64
3.5.1. Búsqueda localizaciones	65
3.5.2. Desglose mobiliario	78

3.5.3. Bocetos ilustrativos	88
-----------------------------------	----

3.6. Personajes	96
3.7. Paleta de color	103
3.8. Diseño vestuario	107

4. Conclusiones

121

5. Bibliografía

123

6. Anexos

6.1. Desgloses generales	125
6.2. Desglose decorados	136
6.3. Desglose mobiliario	137
6.4. Desglose atrezzo	142
6.5. Desglose personajes	144
6.6. Desglose vestuario	145
6.7. Desglose vehiculos	147
6.8. Marcaje de guion	148

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación del trabajo

El presente trabajo de Fin de Grado se basa en la realización de un Anteproyecto de Dirección Artística, tomando como referencia el guion literario del largometraje *Los Peces Rojos* (guion original de Carlos Blanco Hernández del año 1955). El Anteproyecto de Dirección Artística es un documento de trabajo en el que se muestra una propuesta de los elementos estéticos y visuales que componen una obra audiovisual, desde las localizaciones hasta el vestuario. Para poder desarrollar dicho proyecto he seguido una línea de trabajo predefinida: empezando por un scrapbook en que se van apuntando las primeras ideas que surgen durante la primera lectura del guion, siguiendo con la elaboración de un concept o metáfora visual a lo largo de la segunda lectura y terminando con la tercera y última lectura en la que se desarrollan los desgloses mecánicos de todo el relato, además de incluir bocetos ilustrativos de los decorados, paleta de color para interiores y exteriores, diseño de vestuario y elección y justificación de mobiliario y atrezzo de cada escena del largometraje.

El trabajo de Dirección Artística no puede considerarse como un trabajo aislado. De hecho forma parte de una estructura productiva mucho más grande y compleja. Resulta importante mencionar que le nombre con el que se define este trabajo es “Anteproyecto” por una razón muy clara, ya que todo lo que se muestra en este trabajo es una propuesta visual y no una elección definitiva. La labor del director o directora de arte es hacer propuestas y valoraciones, justificarlas y defenderlas, pero todo esto no asegura que este trabajo sea el definitivo o el que se va a ver en las grandes pantallas.

En el sistema de producción y realización hay varias fases que hay que seguir para poder llegar al rodaje de una película. La que empieza todo este proceso es la persona que escribe el guion, es decir aquella persona que tiene una idea innovadora y creativa. La guionista es la encargada de escribir la historia, dar vida a los personajes, atribuirles nombres y personalidades. Cuando el guion está acabado, este pasa por las manos del director artístico. Tras haber leído el guion, éste es el que se encarga de proponer posibles localizaciones, decorados, mobiliarios, atrezzo

y vestuario. En su escritura, es muy importante que todo lo que se proponga sea bien justificado y defendido, ya que un elemento clave para que un anteproyecto de dirección artística sea exitoso es que todo el trabajo redactado sea coherente.

En el Anteproyecto viene analizado cada detalle del guion, cada diálogo y cada movimiento del personaje. Desde la taza de café que utiliza en una determinada escena, hasta el sombrero que tiene que llevar en otra. Todo viene estudiado minuciosamente. Una vez que todo esto está desglosado y analizado, el director de arte se encarga de proponer localizaciones reales y objetos reales que según él deberían de ser utilizados a la hora de rodar. Al terminar todo este trabajo, se presenta dicha propuesta al departamento de diseño de producción. Estos serán los encargados de presentarlo a su vez a los directores de fotografía y los directores de la película. Serán ellos los encargados de determinar si dicha propuesta viene aceptada así como es o deciden modificarla.

En este caso concreto de Anteproyecto de Dirección Artística el guion elegido es un guion original de Carlos Blanco Hernández del 1955, llamado *Los Peces Rojos*. Dicha película, considerada como “una de las mejores películas del cine español” (Pérez, 1997: 381), fue rodada por uno de los directores destacados en el contexto sociopolítico de la época: José Antonio Nieves Conde, director de películas como *Surcos* o *Balarrasa* entre otras.

1.2. Contexto proyecto

“En poco más de un siglo, el cine ha pasado de ser un experimento de física recreativa y un espectáculo plebeyo de barraca de feria a convertirse en un sofisticado medio de expresión, de enorme complejidad estética y ambiciosa densidad intelectual” (Gubern, s.f.; citado en Sánchez Noriega, 2002: 13).

Román Gubern, historiador y escritor sobre cine, sintetiza de esta forma la evolución del cine hasta el día de hoy. Un cine que ha visto la luz hace tan poco tiempo y ha crecido de manera exponencial sin parar. Dando vida a personajes, historias, géneros, estilos de vida, que han marcado por completo a la sociedad en la que estamos viviendo.

En este caso concreto de Anteproyecto, se va a analizar con particular atención el cine en el ámbito español de los años 50, para así poder profundizar en la dramaturgia y claves estéticas de la obra *Los Peces Rojos*.

Justo después de la segunda Guerra Mundial, la sociedad europea vivió un momento de adaptación y recuperación posguerra. Un momento histórico en el que la sociedad por fin consiguió seguir adelante con sus vidas, intentando dejar la experiencia de la guerra atrás. Se presenciaron varios cambios importantes a nivel internacional, desde cambios de derechos civiles, hasta grandes avances médicos y tecnológicos. La prosperidad económica también empezó a tomar más relevancia en la sociedad, que poco a poco consigue mejorar sus vidas. Por ejemplo en el caso español la “evolución económica se van encadenando: en 1951 se empieza a repmir el estraperlo y el año siguiente se suprimen las cartillas de racionamiento. En 1953 se superan los niveles de 1931-1935 en la renta nacional” (De la Torre et al., 2005: 63). Un momento de transición y de cambios.

Por lo que respeta a lo cinematográfico, los años 50 también fueron años relevantes e importantes, que han supuesto un cambio radical en la forma de hacer y pensar en el cine. Los cambios empezaron desde la propia política cinematográfica. En el momento en el que José María García Escudero se hace cargo de la Dirección General del cine en 1951, aunque su cargo no duró mucho ya que “su franquismo católico-liberal entra en contradicción con los elementos falangistas y católico-integristas” (Sánchez Noriega, 2002: 382).

Sin embargo, fue justamente durante éste período, cuando se impone por primera vez la obligatoriedad a las películas españolas de ser dobladas, lo que conllevó el descenso de los estrenos norteamericanos. Las salas de cine vivieron uno de sus mejores momentos, con un crecimiento del 90% de ingresos. Todo este aumento, en todos los sentidos cinematográficos, dio pie a la experimentación de nuevos géneros en el territorio español, como por ejemplo el musical, los melodramas, las aventuras (Sánchez Noriega, 2002: 384) o el género policiaco.

Fue durante este período cuando empezaron a aparecer por primera vez en la historia del cine los finales inesperados y abiertos, en los cuales la moralidad no resultaba siempre muy clara. En dichos relatos se presentaba a la sociedad de una forma que no se había visto antes, mostrando todo lo que Hollywood no quería mostrar en sus películas: una sociedad corrupta, llena de violencia y cinismo.

Aun así, la libertad todavía no puede considerarse absoluta. En concreto en España la situación es aún más crítica. Aunque los años 50 fueron años de oro para el cine español, con la producción de más de 100 películas de género policiaco

la mayoría de ellas fueron producidas por Ignacio F. Iquino, guionista, cineasta y productor de relevancia a nivel nacional, la libertad de expresión aún tenía que desarrollarse mucho para poder llegar a su auge. Hay que tener en cuenta que todavía durante este periodo el cine estaba marcado por la dictadura franquista, que persistirá hasta el año 1975, una dictadura muy estricta con todo lo que respecta la censura y lo que se reproducía en la gran pantalla.

Pero los cambios empezaron a aparecer poco a poco, como con la introducción de cineclubs y filmotecas, además de nuevos estudios universitarios sobre cine. Un año clave fue el 1955 - mismo año en el que se estrenó *Los Peces Rojos* - cuando en Salamanca tuvo lugar un “encuentro de profesionales de la crítica y de la industria conocido como las Conversaciones de Salamanca. De ellas ha quedado como síntesis la repetida frase de Bardem de que «El cine español actual es: políticamente ineficaz, socialmente falso, intelectualmente ínfimo, estéticamente nulo e industrialmente raquítrico.»” (Sánchez Noriega, 2002: 388). Dichas conversaciones determinaron un punto de giro en la historia del cine español, ya que se mostraron por primera vez las inquietudes que tenían los cineastas de aquella época y se planteó la necesidad de tener unas ayudas estatales para llevar a cabo obras audiovisuales.

En este clima de cambios continuos, apareció el cine negro en el contexto español. Un cine que muestra la corrupción policial, la violencia que ejercita en la sociedad, muestra las traiciones, el crimen como vía de escape y todo lo que no es correcto moralmente, cómo algo que en realidad no es tan malo. Por primera vez las localizaciones exteriores empiezan a cobrar más importancia en los largometrajes, en los cuales la noche suele ser la protagonista. Con estos conceptos bien claros, se empiezan a estrenar las primeras películas que marcaron un antes y un después en la historia del cine español, películas como son *Surcos* de José Antonio Nieves Conde (1951), *Brigada Criminal* de Ignacio F. Iquino o *Apartado de Correos 1001* de Julio Salvador (1950).

José Antonio Nieves Conde, tras el éxito de su película *Surcos*, decide ambientar su película *Los Peces Rojos* también en la capital madrileña, pero cambiando por completo de registro, rodando sobre todo por las noches y entre calles oscuras y desoladas del centro de Madrid. Ambientada en la capital y en los acantilado de Gijón, *Los Peces Rojos* puede considerarse como una de las joyas del cine negro español, aunque hoy en día su nombre no venga reconocido de la misma forma que *Surcos*.

En este ambiente de evolución en todo los sentidos, *Los Peces Rojos* puede considerarse cómo una gran apuesta, ya que quiso mostrar una realidad que todavía en aquella época no estaba muy bien vista; como es el caso de tener un hijo ilegítimo con una mujer que apenas se conoce o bien tener una amante. Son temas que habían sido censurados y no aceptados hasta ese momento durante la cultura franquista, pero que finalmente podían tener un espacio también en lo audiovisual.

Concretando *Los Peces Rojos* cuenta la historia de Hugo, un novelista con poco éxito, su amante Ivon y de Carlos, el hijo de Hugo, joven, guapo y con mucho dinero. Los problemas surgen cuando Ivon descubre que Carlos es millonario y se obsesiona con la idea de convertirse en su amante. *Los Peces Rojos* describe la historia de un triángulo amoroso en el que un padre y un hijo luchan para conquistar a una misma mujer. Pero no es solo esto. La película también es intriga y misterio. Un misterio enmarcado por el nombre de Carlos, un personaje que nunca aparece en pantalla y que sin embargo es el centro de todo el relato. Carlos representa la perfección, el orden, la juventud, la belleza y todo lo que viene considerado cómo correcto, mientras que Hugo representa completamente lo contrario.

1.3. Motivación y objetivos

El desarrollo de un Anteproyecto de Dirección Artística es un trabajo muy laborioso y largo, sobre todo si el guion que se elige es el guion literario de un largometraje, que es mucho más extenso y detallado. Por lo que la clave esencial de este trabajo, en mi opinión, era encontrar un guion que me gustara y resultara adecuado para el objetivo de realizar un Anteproyecto de Dirección Artística en el que pudiera plasmar las competencias adquiridas a lo largo del grado en comunicación audiovisual.

Desde siempre me han gustado las prácticas artísticas, en todas sus formas, sobre todo las que se relacionan a la arquitectura, el diseño de interiores o el vestuario. Cómo a cualquier lector, me gustaba poder leer un libro e imaginarme las localizaciones en las que pasaban las diferentes acciones o el aspecto físico de los personajes. A veces mientras leía intentaba hacer bocetos de cómo me iba imaginando la sucesión de escenas, cómo un pequeño storyboard improvisado. En definitiva, siempre me ha gustado crear e imaginar, y creo que este proyecto de Dirección Artística tiene mucho que ver con estos dos conceptos: la imaginación y la creatividad.

A través de este Anteproyecto de Dirección Artística, mi principal objetivo es el de dar vida a una forma distinta al guion de Carlos Blanco. Quiero sacar a la luz esta historia de suspense y darle otra oportunidad en el siglo XXI, después de 63 años.

Además, me gustaría reflejar todos los conocimientos que he adquirido a lo largo de estos cuatro años de carrera, en los que he ido abarcando conocimientos específicos y generales sobre el cine y las formas de hacer cine. Pero a parte de mostrar la estética fílmica, quiero que este trabajo sea un reflejo personal. Mi visión sobre la forma de hacer cine, el vestuario elegido para los protagonistas, la paleta de color, van a ser un reflejo directo de quien es Nerea Sciarra. Sin la necesidad de tener que coger una cámara, quiero hacer cine de una forma diferente. Este Anteproyecto no es solo un Trabajo de Fin de Grado, es una propuesta mucho más grande que una mera propuesta audiovisual. Quiero que este trabajo, que concluye todo un ciclo de estudios, sea capaz de representarme de la forma más exacta posible. Para ello tenemos que abandonar España y viajar hacia otro país: Italia, más precisamente a Abruzzo.



MEMORIA

2. MEMORIA

2.1. Origen de la idea

Tenía claro desde un principio que quería que mi Trabajo de Fin de Grado fuese algo personal, que me representara y que fuese obviamente algo que me gustara. La elección fue casi inmediata. Un proyecto en el que podría mostrar mi forma de ver el cine, utilizar los colores de forma metafórica para dar otros sentido a las escenas, jugar con el subconsciente de las personas y crear un nuevo mundo visual a mi gusto. Tenía todos los requisitos que estaba buscando: mi Trabajo de Fin de grado tenía que ser la Dirección Artística de una película.

Tuve mi primer contacto con la Dirección Artística en una asignatura en clase. Lo que me pareció fascinante de este trabajo fue el hecho de poder convertirte en la persona que se encarga de crear todas las cosas que nadie ve, la que se encarga de interpretar estéticamente el guión y levantar a partir de él una arquitectura visual coherente con la dramaturgia, consiguiendo a veces que las imágenes tengan un valor añadido, otorgándoles la capacidad de poder hablar por si solas.

Aunque sabía que la dirección artística de una película era un trabajo muy complejo y largo para hacer, quería retarme a mi misma. Una clave muy importante para poder llevar a cabo un buen trabajo, era elegir un guion que me gustase. No fue fácil, ya que hay miles y miles de guiones que van apareciendo en la red, pero uno destacó por encima de los demás: *Los Peces Rojos*.

Lo primero que me llamó la atención del guion fue su título, simple pero al mismo tiempo muy ambiguo. Me entraron enseguida ganas de leer el principio de la historia, para poder entender de qué trataba. El guion empieza con una situación cotidiana: una pareja y su hijo llegan a un hotel y se acomodan en su respectiva habitación. Pero en la página 9 aparece ya un giro en la historia. El hijo de la pareja desaparece durante una tormenta y se empieza a sospechar de que hayan sido sus propios padres a hacerlo desaparecer. Esto fue suficiente para atraer mi atención y dejar el resto de guiones que había seleccionado a un lado. *Los Peces Rojos* era mi guion.

Lo primero que hice fue leer el guion una y otra vez, imaginándome cosas cómo: cuál podía ser la estética general de la película, desde los colores de las paredes del hotel, hasta el vestuario con el que reforzaría el carácter de los personajes. Antes de adentrarme en todos estos aspectos tan técnicos, decidí ver la película original de José Antonio Nieve Conde del 1955. Mientras estaba viendo la película original, reconocía cada diálogo y personaje de la película, pero aun así no era lo que yo me había imaginado. La película de Nieve Conde tenía una estética muy de los años 50, con localizaciones muy clásicas y bien cuidadas; sin embargo los decorados de mi imaginario eran completamente diferentes. Tenía que cambiar completamente de registro. Tenía que volver a hacer de cero toda la dirección artística de *Los Peces Rojos*.

Tomando como principal referencia mi país de origen y mi tierra, empecé a desarrollar todo el proyecto en una ambientación completamente diferente. Por razones prácticas y de conocimiento del territorio, historia y cultura, antes hay que hablar de un acontecimiento que pasó en el 2009 que marcó un antes y un después en toda mi región: un terremoto. Un terremoto que podía utilizar cómo historia de fondo de la quiebra psíquica y moral en la que se ven envueltos los personajes



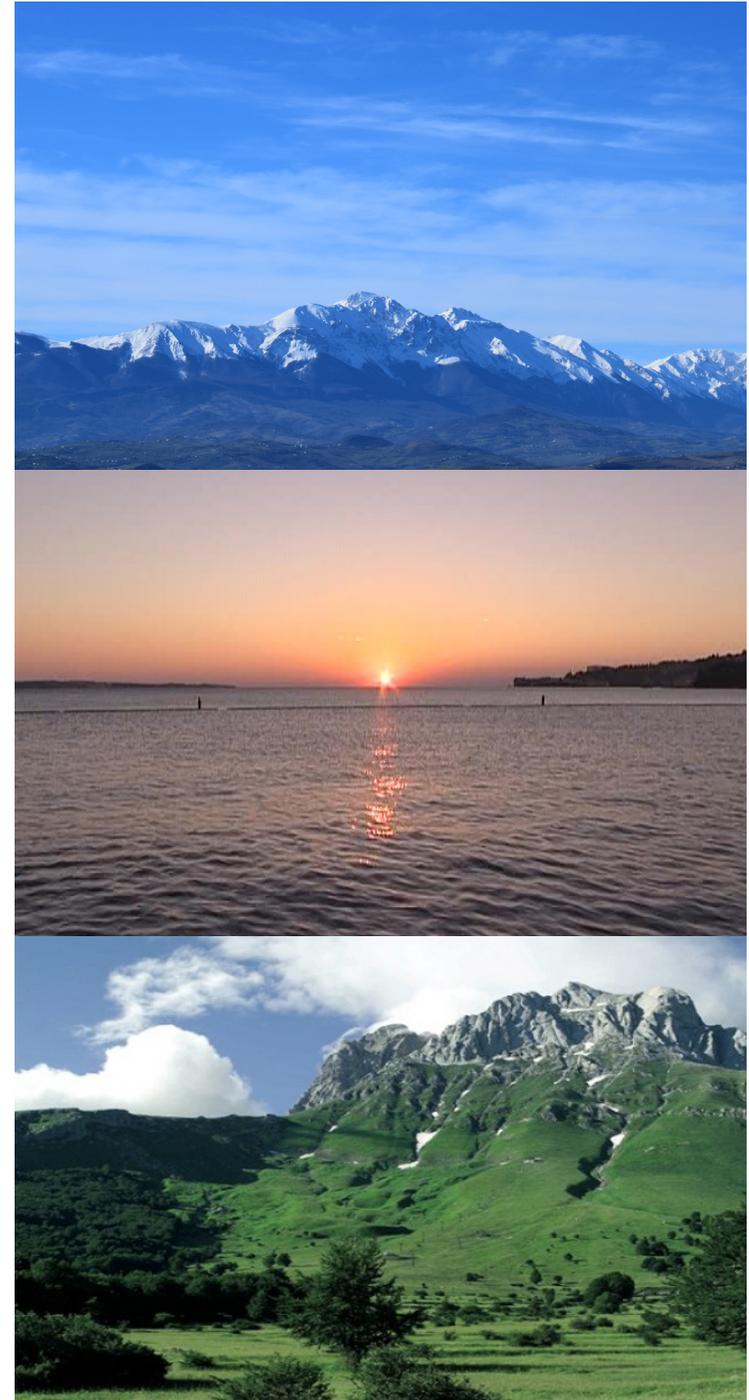
2.2. Contexto

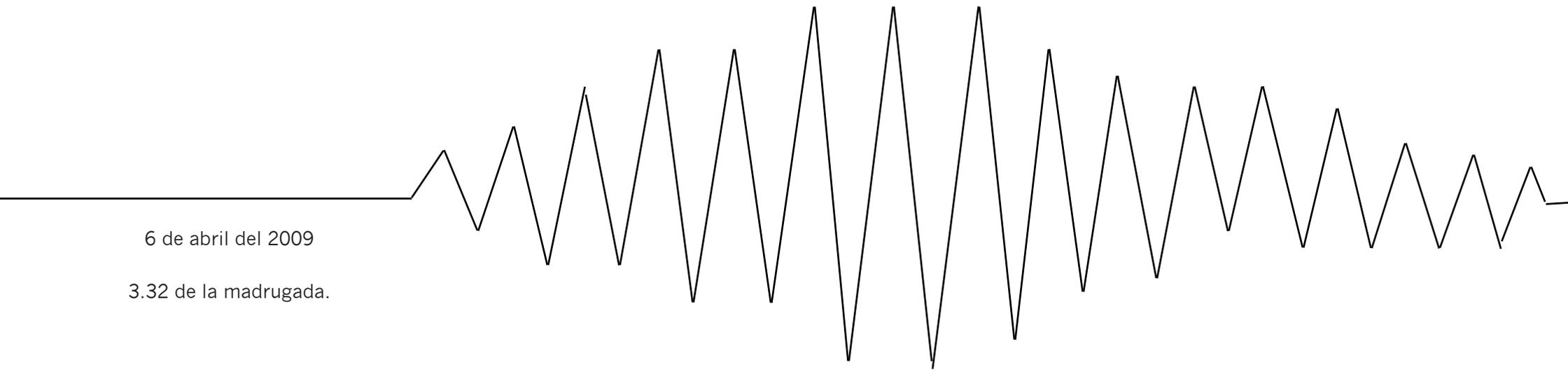
Pescara es una ciudad costera de la región de Abruzzo, que a diferencia de las famosas ciudades italianas, tiene una estética completamente diferente, mal cuidada y desgastada. Abruzzo es una región del centro de Italia que puede presumir de tener el título de “región verde de Europa”. A parte de poder recorrer 150 km de costa del Mar Adriático, también se puede disfrutar de buenos paseos por el monte en los tres diferentes parques nacionales que hay. La principal característica que fascina a los turistas cuando llegan a Abruzzo es la cercanía entre el monte y el mar, a solo una hora de distancia aproximadamente, se puede disfrutar en un mismo día un perfecto día de esquí y luego un chapuzón en la playa.

Pescara va a ser el principal escenario de mi Anteproyecto. Al día de hoy, Pescara está en pleno auge, con un crecimiento continuo de población y de construcción, viene elegida siempre más por lo jóvenes italianos como meta turística en verano. El origen de esta ciudad se sitúa antes de la conquista romana, aunque ha sido destruida muchas veces a lo largo de la historia. Se puede afirmar que lo que se conoce hoy en día de la ciudad es la reconstrucción que ha sido llevada a cabo después de una gran explosión durante la Segunda Guerra Mundial. Uno de los personajes más conocidos de Pescara es sin duda Gabriele D’Annunzio, uno de los escritores y poetas más importantes de la literatura italiana.

La etimología del nombre Pescara hace referencia a la palabra “*piscaria*”, que en latín quiere decir “*rica en pescado*”. El pescado desde siempre ha sido un elemento esencial para la supervivencia del ser humano y con la abundancia de pescado que había en esta zona de Italia, los antiguos abruzzesi decidieron crear una estructura que facilitara la labor de pesca. Así nacieron los *trabocchi*.

A primera vista pueden parecer como pequeñas casas de madera, que suelen ser construidas o encima de grandes rocas o bien en la orilla de la playa; pero a parte de esto, se caracterizan por tener una red de pesca que rodea toda la estructura. El cambio que supuso este invento fue algo tan sencillo como el hecho poder pescar sin moverse y sin tener que navegar. Dichos *trabocchi*, más en concreto uno (ver pag. 66) va a ser utilizado como localización clave para mi dirección artística: la Suite del Hotel, donde va a empezar y acabar la historia.





Todo esto enmarca un contexto visual y histórico que hay que tener en cuenta a la hora de poder entender mi propuesta de Anteproyecto. Pero falta todavía un elemento clave: el terremoto dell'Aquila del 2009.

Todavía me parece de poder oír el ruido de la cama que se movía de un lado al otro. La sensación de mareo. El sonido de las alarmas que no paraban de tocar. Esa fue la primera vez que viví un terremoto. No fue un terremoto cualquiera, fue uno de los más fuertes de la última década, con una magnitud de 6.7 en la escala Richter. Dicho terremoto dejó 308 muertes, la mayoría del centro de l'Aquila, epicentro del terremoto.

Vivir un terremoto es una experiencia que te marca de por vida. Crea una gran inestabilidad personal, el miedo de sentir el temblor del suelo, el miedo de quedarse sin nada de un momento al otro. Pero desafortunadamente es un miedo con el que la mayoría de las personas en Abruzzo tiene que convivir. A parte de ser famosa por sus montañas siempre verdes, también es conocida por ser una zona sísmica muy activa, de hecho cada día hay varios sismos, de pequeña y mediana intensidad, pero la tierra no hace más que moverse.

Lo que deja un terremoto es un paisaje devastador y aterrador. Casas destruidas, enteros pueblos destruidos, ciudades fantasmas. Pero a veces lo que choca aun más no es lo que se ve, sino lo que es oye en estas ciudades: un silencio tumbal. No se oyen ni personas, ni animales, ni coches: nada. Son ciudad muertas.

Todo este contexto forma parte de mi, de la persona que soy hoy, aquí y ahora. Y es esto lo que se va a ver en mi Trabajo de Fin de Grado: mis debilidades, mis fortalezas, mi tierra y mis recuerdos. Todo esto reflejado, como si de un espejo se tratara, a través de *Los Peces Rojos*.

Los peces rojos es mucho más que una película de cine negro y de suspense. Aparte de ser una película "edificada sobre la mentira" (Pérez, 1997: 381), es una película que consigue mostrar la psicología del ser humano y sus límites frente a la desesperación y la locura. En este largometraje "la identidad de un personaje inexistente se construye por medio de la palabra y de un espacio fuera de campo que jamás va a ser actualizado y a partir de ahí, Nieves Conde edifica una estructura narrativa que se basa en la oposición entre las apariencias y la realidad" (Arrocena, 2005 : 31). Dicho con otras palabras, a parte de ser una gran ejemplo del filme noir de los años 50, dicha película muestra unos juegos psicológicos muy modernos y que pueden ser trasladados al día de hoy, en un momento en el que las películas con dramas psicológicos y juegos de personalidades están en auge.

En este Anteproyecto de Dirección Artística, utilizaré como ambientación principal Abruzzo y todos sus paisajes rurales y costeros, en un momento histórico muy concreto: el año 2009. Todo el relato representará el derrumbamiento del personaje de forma metafórica, frente al verdadero derrumbamiento de la tierra durante el terremoto del l'Aquila del 2009. Las localizaciones en ruinas, el desgaste de los exteriores, va a chocar de forma muy brusca con

los interiores, que tendrán una paleta de color muy viva, donde el color rojo será el predominante junto con las iluminaciones artificiales. Reflejando así, ese juego entre el mundo interior y exterior de los personajes: interiormente fantasiosos y llenos de vida, y exteriormente fracasados y viviendo una vida que no les pertenece. Cabe mencionar que en ningún caso se utilizarán decorados reconstruidos, sino que todas las localizaciones serán naturales, en algunos casos adaptadas al guion, siguiendo así la línea de la corriente neorrealista que he tomado como referencia para la realización de todo el proyecto.

2.3. Interés de la obra

A través de éste Trabajo de Fin de Grado quiero mostrar una nueva faceta de la Italia que todo el mundo se imagina: una Italia paradisiaca, con playas estupendas, casas cuidadas, jardines perfectos. Quiero desmontar todo esto. Quiero mostrar el paisaje italiano más profundo y tradicional, imperfecto y curioso al mismo tiempo. Se van a ver casas rotas, calles sucias, personas de todo tipo, injusticias, tristeza y alegría. Quiero que se vea la realidad, sin ningún filtro, sin tener que encuadrar solo lo correcto, quiero que lo desagradable también tenga un papel principal en mi proyecto.

Vivimos en una sociedad en lo que todo viene marcado por estereotipos y prejuicios, en la era digital resulta muy difícil poder hacer proyectos audiovisuales que no sean perfectos visualmente. Pero quiero romper éste bucle. Me gustaría mostrar esa parte de vida que pocas veces tiene cabida en los largometrajes: como por ejemplo las inseguridades de los personajes, casas pobres y viejas, calles llenas de basura y casas derrumbadas. He tomado como principal referencia a la corriente neorrealista italiana, que como definía Rossellini es “un estado de animo interior y una forma de sentir” (Canziani, Bragaglia, 1976 : 24).

Los Peces Rojos habla de algo mucho más grande. Habla de cada uno de nosotros, de nuestros pensamientos más controvertidos, de nuestra manera de reaccionar a situaciones difíciles y sobre todo habla de nuestro mayor enemigo y a la vez amigo: nuestro cerebro. El guion de Carlos Blanco, nos muestra los límites y la fuerza que tiene nuestra fantasía; consiguiendo llevar al límite los personajes y dejándolos que nos sorprendan hasta el último minuto.

Me vi reflejada en todo esto, especialmente en la fantasía y en la imaginación del personaje de Hugo, que es difícil de entender para los demás. Fue por esta razón que quise seguir adelante con este proyecto, explorando tierras que pocas veces han sido elegidas para largometrajes y que no son muy conocidas fuera de Italia.

En definitiva, este Trabajo de Fin de Grado puede ser considerado cómo una propuesta en la que se muestra una realidad social y visual que ha sido mostrada pocas veces en la gran pantalla, a través de unos personajes controvertidos y llenos de misterio. Se presenta esa idea de derrumbamiento y de fracaso que nos persigue durante nuestro día a día, de la cual intentamos huir, pero que siempre nos acompaña. Abarcando temas muy diferentes y controvertidos, *Los Peces Rojos* representan un poco de cada uno de nosotros.

DESARROLLO

3.1. PRIMERA LECTURA

El primer paso para poder realizar mi Trabajo de Fin de Grado fue leer el guion original de Carlos Blanco de *Los Peces Rojos*. Dicho guion de largometraje puede ser dividido en 73 escenas, con un total de 151 páginas. Como en todo guion, en este también se pueden evidenciar tres puntos de giro importantes en el relato: empezando por la presentación de la historia y de los personajes, seguida por el primer giro en la historia con su correspondiente desenlace. Tras el segundo giro de la historia, el relato llegará a su conclusión. Para poder subrayar cada tiempo en el relato, antes hay que especificar cuál su trama narrativa.

Sinopsis:

Hugo e Ivon, se escapan de la ciudad para poder pasar un fin de semana en una localidad marítima junto a su hijo, Carlos. Durante una noche de tormenta, los tres salen a ver el mar cuando el joven desaparece. El cuerpo no aparece y las sospechas aumentan cuando todos se dan cuenta de no haber visto nunca al joven en vida. La comisaría se hace cargo del caso y investiga el incidente, analizando todos los testimonios. A través de flashbacks la historia va cogiendo forma, presentando la vida pasada de la pareja protagonista, basada principalmente en discusiones sobre la infidelidad de Ivon, que sueña con salir con Carlos. En uno de estos flashbacks, finalmente Hugo revela a su tía a punto de morir que Carlos no existe, era una invención suya creada sólo para obtener el dinero de la herencia y demostrar su creatividad. Hugo, lleno de remordimiento, quiere suicidarse en el lugar donde supuestamente había desaparecido Carlos, cuando Ivon le promete quedarse con él pase lo que pase.

Tratamiento argumental:

La trama principal de todo el relato es la muerte de Carlos. Un personaje clave para toda la historia, ya que es el que consigue unir a todos los personajes, por muy diversos que sean. El relato presenta un gran número de flashbacks, que tienen como función principal la de mostrar las historias de



los personajes y de tal forma poder entender cómo y por qué muere Carlos.

Se puede afirmar que la historia completa de *Los Peces Rojos* de Carlos Blanco, puede ser dividida en tres partes: la primera en la que se presentan los antecedentes de los hechos a través de un flashback. En concreto se presentan mayoritariamente los personajes de Hugo e Ivon, una pareja que ha estado felizmente enamorada hasta a ese momento, pero que ahora vive un momento de crisis. Ivon descubre que Hugo tiene un hijo millonario, Carlos. Este será el principal motivo de todas las discusiones entre la pareja, unas discusiones que van a ir siempre a más.

Ivon, una mujer que trabaja en el mundo del espectáculo y que no tiene una estabilidad económica, se queda fascinada con la idea de poder conocer a Carlos y poder empezar una vida nueva con él, una vida en la que podría vestirse con abrigos de pieles y convertirse en una actriz de alto nivel. Todos estos pensamientos no paran de dar vueltas en su cabeza, hasta el punto en el que decide dejarle una nota a Carlos para poder conocerse por primera vez.

Hugo encuentra la nota de Ivon, pero a ella no le dice nada. Se suceden varios momentos de tensión, cómo por ejemplo cuando Ivon recibe un ramo de flores y tiene miedo de que Hugo se de cuenta de que podrían ser de su hijo.

Toda esta tensión llega a su clímax, cuando el guion tiene otro giro clave. Hugo va a visitar a su tía Angela, que está en sus últimos momentos de vida. En esta escena Hugo nos desvela algo esencial para la historia: la inexistencia de Carlos. Un hijo que Hugo se había inventado y al que había dado vida solo para poder demostrar a todos los demás que él en realidad era un buen escritor.

La tía Angela había dejado toda su herencia a su nieto, Carlos, por lo que tras su muerte el joven se convertiría en millonario, un joven que en realidad era solo fruto de la imaginación de Hugo. Hugo decide admitir todo esto a su tía, que no consigue creérselo.

Ivon, enamorada de la idea de poder convertirse en la pareja de un joven guapo y rico, decide quedar con Carlos. Hugo no puede contener la rabia cuándo ve el rostro de su pareja en su casa, buscando a su falso hijo y no a él.

Todos estos relatos vienen contados a través de continuos flashbacks que Hugo tiene mientras que está en la sala del hotel pensando en su difunto hijo. El último flashback acaba en el momento del inicio del largometraje, con la entrada de la pareja en el hall del hotel y su check-in.

El guion acaba con la imagen de Hugo acercándose a la policía, después de que su mujer consiguiera detenerlo de suicidarse. El final es abierto y ambiguo, ya que no se especifica si al final contará la verdad sobre lo ocurrido a la policía o bien recurrirá su imaginación para poder heredar el dinero de su hijo.

A lo largo de todo el relato se suceden varias subtramas que van enriqueciendo toda la historia, aunque la trama principal sea una: el personaje de Carlos, su historia y su muerte. Las subtramas se pueden dividir en cinco grupos diferentes. Una de ella es la de Ivon y su papel en el mundo del teatro, en un momento en el que la mujer está a punto de ser despedida ya que el teatro no recaudaba el suficiente dinero cómo para poder seguir adelante. Otra subtrama que se muestra es la del comisario y del inspector, que son los encargados de llevar a cabo las investigaciones del caso de la muerte de Carlos. Estos personajes van entrevistando a personajes

cómo el conserje y la camarera, para poder reconstruir la noche del incidente. Después de estas dos subtramas se pueden evidenciar otras tres.

La subtrama de Magda, compañera de trabajo y amiga de Ivon, cuenta con sus historias de amor, en particular con un hombre que viene denominado a lo largo del guion como “el luchador”. Magda es un personaje clave para el relato, ya que puede ser considerada como la que alienta a Ivon para conocer con Carlos.

La siguiente trama es la que está relacionada con la tía Angela y el pasado de Hugo. Un pasado que viene considerado cómo oscuro por parte de la tía, un pasado que ha hecho que Hugo no venga considerado cómo nieto por parte de su propia tía. A lo largo del guion no se explica bien lo que sucedió, pero se puede entender entre líneas que todo este rencor está relacionado con el hecho de haber tenido un hijo ilegítimo de joven con una mujer que ni siquiera conocía. Este concepto es un claro reflejo de la mentalidad de aquella época, representando así los problemas recurrentes en las familias de la década de los 50 en España.

Y la última trama es la que respeta la vida laboral de Hugo: un novelista fracaso que no encuentra un hueco para su imaginación y su ingenio en el mundo de las novelas. Todas sus obras vienen consideradas como demasiado imaginativas y llenas de fantasía que nadie podría entender. En varias ocasiones a lo largo del guion se muestra a Hugo yendo a la editorial para poder mostrar sus trabajos, que nunca vienen aprobados. Esto causa una gran frustración en el personaje, que no puede demostrar nunca lo que realmente vale.

Las principales localizaciones que aparecen en este guion son esencialmente tres: el hotel, la casa de Hugo y el promontorio. Tres localizaciones básicas para poder entender el relato y que tienen un significado clave para cada momento de la historia. La mayoría de las localizaciones son interiores. La localización que aparece en el mayor número de escenas es la suite de Hotel, que aparece en once escenas en total. La segunda localización, la casa de Hugo, también muestra un mundo interior amplio y complejo, apareciendo en ocho escenas.

Por lo que respeta los exteriores, no son muchos y la mayoría solo representan la fachada de las casas o edificios de las localizaciones interiores. La única localización clave exterior es el promontorio, lugar donde supuestamente desaparece el cuerpo de Carlos. El promontorio es también el plano elegido para el principio

y el final del largometraje, concluyendo así un recorrido cíclico del relato.

Dicha historia viene situada en un momento histórico determinado: los años 50 en Madrid. Madrid era una ciudad clave para aquellos años en España, una ciudad que representaba el avance y el futuro de la sociedad. Todo esto viene puesto en contraposición con la playa y la costa asturiana, de la ciudad de Gijón. Estos dos localizaciones, que vienen determinadas en el guion de Carlos Blanco, representan bien ese choque de ideas y de situaciones que se presentan a lo largo del relato. Aunque en mi propuesta de Anteproyecto, no serán tan lejanas entre ellas.

El argumento clave entorno al cuál giran todos los acontecimientos en el guion, es la fuerza de la imaginación y los límites de las personas. *Los Peces Rojos* analiza desde el interior los pensamientos más frágiles y privados de los personajes, contestando a preguntas cómo ¿Cuál es el límite de nuestra fantasía? ¿Hasta que punto podemos convencernos de que una mentira es cierta? Hugo y sus pensamientos son el hilo conductor durante todo el relato. El remordimiento y la desesperación son siempre presentes en el protagonista, mientras que Ivon presenta todos los estados de ánimo opuestos. Estos elementos vienen representando visualmente a través de la paleta de color, contrastando el color rojo y el ocre a lo largo de todo el relato. El rojo representa el conflicto y el mundo interior fantasioso de Hugo, mientras que los colores ocres reflejan la mentira y el personaje de Carlos.

Selección y justificación de secuencias para el desglose

La división en secuencias es muy importante para poder realizar los desgloses mecánicos en un Anteproyecto de Dirección Artística. En una misma secuencia se pueden agrupar varias escenas, siempre que mantengan la misma línea argumental. Tras haber leído atentamente varias veces el guion, he podido dividir todo el relato en un total de veinte-dos secuencias, cada una con una línea argumental diferente y de forma cronológica, siguiendo el orden del guion. He decidido dividir el relato por secuencias argumentales, para qué, a la hora de la realización, no haya variaciones en el estilo y el en vestuario de los personajes, es decir para mantener una coherencia a lo largo de toda la historia.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO:			SUBESCENARIO			
Trabocco Marítimo, Pescara		Hotel						
Nº SECC.	Nº ESC.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE
1	1-2-3-4-5-6-7	De 1 a 9						

SINOPSIS:
Hugo y Ivon llegan a un hotel de un pueblo costero. Es de noche y se acomodan tranquilamente en su habitación.

ACTORES:			
PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		CONSERJE	
IVON		CAMARERA	
FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS
0	0	0	0
NECESIDADES:			
ATREZZO			
<ul style="list-style-type: none"> - Maletín - Estilografica - Hoja de entrada - Llave - Llavero - Tres servilletas - Reloj 		<ul style="list-style-type: none"> - Maleta muy grande - Ropa (zapatos – medias – vestidos) - Visera de sportmen - Pluma de escribir - Telefono - Mantel blanco 	
DECORADOS Y MOBILIARIO		MAQUILLAJE Y PELUQUERIA	
<ul style="list-style-type: none"> - Calle ancha - Puerta con cristal - Comptoir - Ascensor - Alfombra 		<ul style="list-style-type: none"> - pelo humedo (Ivon) 	
VEHICULOS		SONIDO	
<ul style="list-style-type: none"> - Automovil 		<ul style="list-style-type: none"> - Voz en off de Carlos - "Los voluntarios" cancion 	
VESTUARIO		EFFECTOS ESPECIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Uniforme – boina – bufanda – gorra (Conserje) - Abrigo (Hugo) 		<ul style="list-style-type: none"> - Galerna - Calle solitaria - Velocidad coche - Ruido mar - Condensacion vapor 	

Ejemplo de Desglose General (ver Anexo 6.1)



Hugo e Ivon llegan a un hotel de un pueblo costero. Es de noche y se acomodan tranquilamente en su habitación.

Características estéticas y visuales:

El hotel se encuentra cerca del mar y no hay nadie por la calle. Hay una fuerte tormenta de verano y todos los personajes se están mojando. El hotel está muy poco iluminado.



Ivon pide auxilio fuera del hotel: el hijo de Hugo, Carlos, ha desaparecido. Unos guardias intentan tranquilizarlos.

Características estéticas y visuales:

Los personajes llegan en coche hasta la entrada del hotel. A lo largo del paseo en el que Ivon pide auxilio no hay nadie, solo se escucha el ruido de las olas.

Empiezan las primeras investigaciones sobre el caso y también las primeras búsquedas cerca del lugar del delito . Ivon no parece muy triste, mientras que Hugo no puede no pensar en ello.

Características estéticas y visuales:

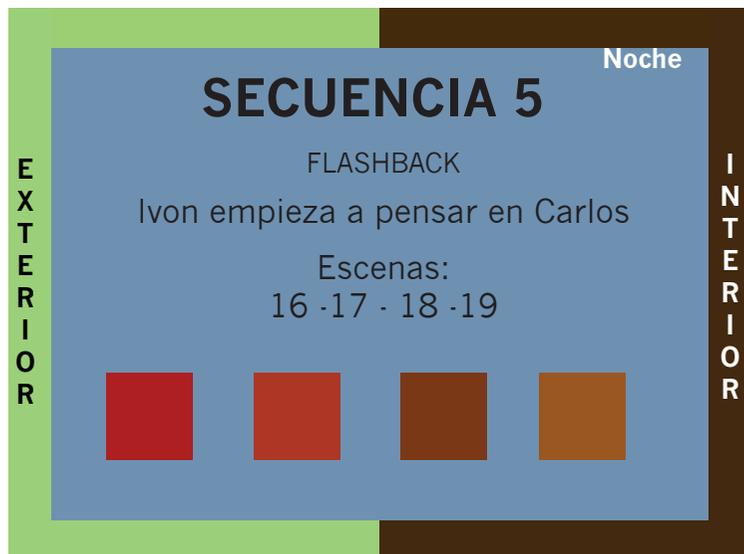
Los dos personajes se encuentran en la suite del hotel, una suite austera y pobre. Es de noche y la iluminación que se emplea es artificial, aumentando así esa sensación de agobio y tensión entre ambos dos. Los dos personajes llevan un vestuario con colores completamente iguales, dando la impresión a primera vista de que entre ellos hay sintonía y comprensión, cuando en realidad es todo lo contrario.

Empieza el flashback, la voz en off de Hugo nos pone en contexto. Ivon está furiosa con él, porque ha encontrado un sobre de un banco que demuestra que es millonario.

Características estéticas y visuales:

Después del flashback, los dos personajes se encuentran en el camerino de Ivon. El color rojo es el que predomina en dicho decorado, que es muy pequeño y claustrofóbico. Los dos personajes tienen poco espacio, lo que aumenta esa sensación de incompreensión y tensión entre ambos dos.

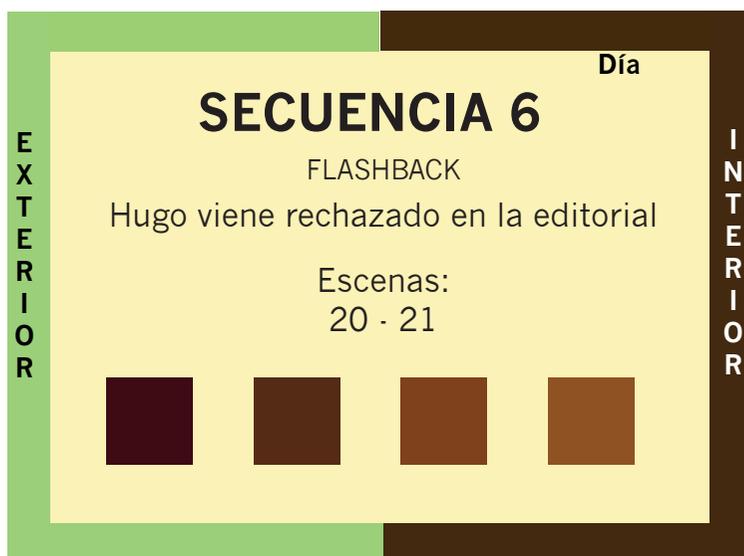




Se presenta por primera vez la casa de Hugo, donde él muestra a Ivon el cuarto de su hijo Carlos. La muchacha encuentra una foto suya en el cuarto de Carlos. En este momento empieza a pensar en él de otra forma.

Características estéticas y visuales:

La casa de Hugo es una de las localizaciones principales a lo largo del relato, ya que es la única en la que se presentan objetos que supuestamente pertenecen a Carlos y donde Hugo se muestra lo más natural y sincero. La casa es muy pequeña y el color que predomina es el marrón con todas sus diferentes tonalidades, reflejando esa mezcla entre la realidad y la imaginación, entre el rojo y el color ocre.



Hugo viene rechazado por la editorial, su novela no viene aceptada por el editor porque es demasiado fantasiosa.

Características estéticas y visuales:

La editorial es una localización muy contrastante con el resto de las propuestas, es elegante, limpia, nueva, ordenada, todas características que contrastan con Hugo. Aun así el concepto puede ser visto a través de las diferentes grietas y partes en construcción de la oficina, chocando con esa perfección que se ve a primera vista.

Ivon sigue pensando en Carlos y le confiesa a Magda que le gustaría conocerle. Entonces le escribe un mensaje detrás de una foto, invitándolo a que venga a uno de sus espectáculos.

Características estéticas y visuales:

En el teatro y en el camerino el color predominante es siempre el rojo, con una iluminación artificial de color amarillento. En dicha secuencia el objeto clave es la foto que Ivon deja a Carlos, en la foto aparece ella, con su traje de la actuación encima del escenario, guapa y seductora.

Entre Hugo e Ivon empiezan los primeros ejemplos de tensión. Ivon cree que el que va a ir a visitarle a su camerino es Carlos, cuándo de repente se cruza con Hugo. También recibe un ramo de flores, mandado por Hugo. Se presentan varias situaciones incómodas y de alta tensión entre los dos. Ivon sigue pensando en Carlos y lo llama a casa.

Características estéticas y visuales:

La estética de dicha secuencia sigue la anterior, Ivon presenta el mismo vestuario y mismo maquillaje, mientras que Hugo se ve cansado, fuera de lugar con su traje elegante y su carpeta en el que había mostrado sus novelas al editor. De fondo se escucha en la radio, noticias sobre el terremoto, haciendo referencia a ese derrumbamiento y conflicto entre la pareja.

SECUENCIA 7 Día

FLASHBACK

Ivon quiere conocer a Carlos

Escenas:
22 - 23 - 24 - 25

INTERIOR

Color swatches: dark purple, red, brown, grey.

SECUENCIA 8 Noche

FLASHBACK

Empieza la tensión entre Ivon y Hugo

Escenas:
26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31

EXTERIOR

INTERIOR

Color swatches: red, red, brown, yellow.



El inspector empieza a hacer los primeros interrogatorios a Hugo e Ivon. Se presenta por primera vez el personaje del abogado que hace que los policías duden aun más de la versión de la pareja sobre lo ocurrido.

Características estéticas y visuales:

Los personajes se encuentran otra vez en la Suite del Hotel, como en la secuencia 3. La tormenta parece haber cesado un poco, de la misma forma en la que Ivon y Hugo parecen estar un poco más tranquilos.



El inspector y el comisario encuentran las primeras pruebas e indicios que les hacen dudar sobre lo ocurrido.

Características estéticas y visuales:

En Hall del Hotel, los tres personajes: el inspector, el comisario y el conserje, reproducen la entrada de Hugo e Ivon para analizar sus movimientos y sus acciones. En dicha localización es clave la estilográfica que viene dejada supuestamente por Carlos.

Mientras que Hugo sigue pensando en Carlos y su muerte, Ivon piensa que todo está bajo control.

Características estéticas y visuales:

En la Suite del Hotel, Hugo vuelve a repetir el flashback de la secuencia 4. De la misma forma, aquí también, Hugo presenta una expresión perdida, con una mirada vacía, contrastando con Ivon que se ha cambiado ya de vestuario y se está arreglando, dejándose a un lado el problema de Carlos.

Después de la actuación, Ivon espera a Carlos en la salida. Al volver a su casa, Hugo la sorprende en el portal.

Características estéticas y visuales:

Ivon está fuera del teatro. Es una noche de verano, se oyen muchas personas por la calle, varios coches que pasan por delante del teatro, pero Ivon está sola. Hay solo una farola que la ilumina. Vuelve a casa andando, esquivando a muchas personas y muchos coches que se paran al verla.

Noche

SECUENCIA 11

FLASHBACK

Ivon finge que todo está bien

Escenas:
40



I
N
T
E
R
I
O
R

Noche

SECUENCIA 12

FLASHBACK

Primer falso encuentro con Carlos

Escenas:
41 - 42 -43



E
X
T
E
R
I
O
R



Hugo recibe una llamada del abogado que le comunica que su tía Angela está a punto de morir. Hugo decide hacerle una visita y explicarle la verdadera versión de los hechos. Le admite que su hijo Carlos no existe.

Características estéticas y visuales:

La casa de la Tía Angela rompe con la estética que se ha tenido hasta ahora. En dicha localización prevalece la naturaleza, los colores verdes y blancos de la casa, representando esa pureza y ingenuidad de la señora que ha vivido toda su vida creyendo en la mentira de su nieto.



Mientras que un mago hace un truco de magia, Ivon y Magda hablan sobre Carlos y Hugo. Las dos planean la mejor manera para poder engañar a Hugo.

Características estéticas y visuales:

En el escenario del teatro, Ivon y Magda se presentan guapas y seductoras. En dicha secuencia es clave la figura del mago, que representa físicamente el concepto de locura e imaginación que está presente a lo largo de toda la historia.

Hugo vuelve a la editorial, pero viene rechazado por segunda vez.

Características estéticas y visuales:

A diferencia de la secuencia 6, Hugo presenta un vestuario completamente rojo, representando visualmente ese conflicto interior con el que está luchando el personaje. La editorial sigue siendo impoluta y ordenada, pero las obras tras el terremoto son más fuertes y intensas, se oyen los obreros y el polvo es más visible. Esto quiere reflejar que el conflicto de los personajes está yendo in crescendo.

Ivon y Hugo mantienen una conversación de máxima tensión. Ivon había preparado todo para que Hugo se creyese que alguien había estado antes con ella.

Características estéticas y visuales:

El camerino aparece más desordenado y lleno de ropa, pero los objetos clave en dichas secuencias son las dos tazas de café que encuentra Hugo. De los pasillos se oyen muchos ruidos y personas hablando, lo que hace que los dos protagonistas tengan que subir el tono de voz y incluso chillar entre ellos dos para poder hablar. Durante la discusión, Magda va entrando también, lo que dificulta la conversación entre los dos.

Día

SECUENCIA 15

FLASHBACK

Hugo viene rechazado por segunda vez en la editorial

Escena:
49 - 50



INTERIOR

Noche

SECUENCIA 16

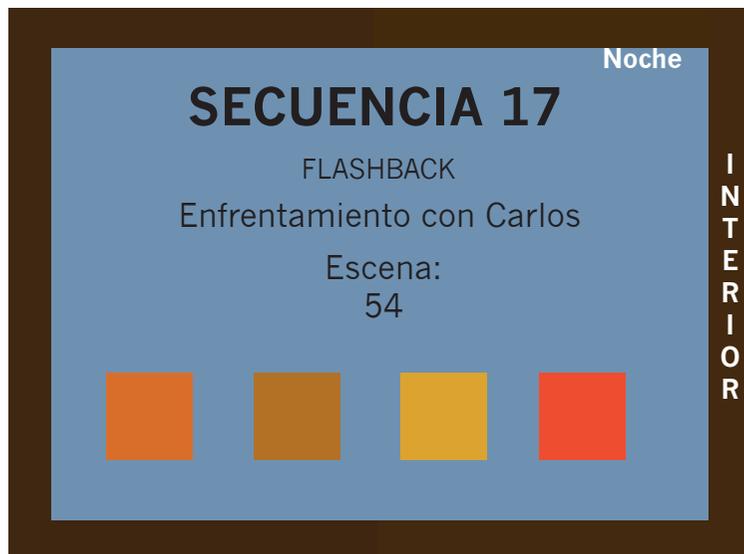
FLASHBACK

Máxima tensión entre Hugo e Ivon

Escenas:
51 - 52 - 53



INTERIOR



Hugo se enfrenta a Carlos. Se muestra el máximo clímax de la psicología del personaje de Hugo, llegando a mostrar su locura.

Características estéticas y visuales:

En el cuarto de Carlos, Hugo muestra su locura delante de la cámara, como si estuviese hablando con una persona de verdad. En dicho decorado las tonalidades que prevalecen son las ocres, que representan a Carlos, mientras que Hugo sigue llevando el mismo conjunto de vestuario rojo.



Hugo le tiende una trampa a Ivon, le manda una tarjeta de parte de Carlos, invitándola a su casa. Ivon acepta y Hugo se pone furioso.

Características estéticas y visuales:

En la casa de Hugo la iluminación es casa mínima, las sombras de los personajes toman relevancia. El silencio en dicha secuencia es esencial, un silencio que incomoda y hace que los personajes consigan hablar solo con sus rostros.

Ivon descubre que en realidad Carlos no existe. Hugo le explica a Ivon que hay un problema con la herencia de su tía Angela, entonces ambos dos empiezan a pensar en el asesinato de Carlos.

Características estéticas y visuales:

El rojo es el color predominante de esta secuencia. La iluminación va variando y convierte todo lo que hay en escena en rojo, convirtiendo todo el decorado en artificial y fuera de lugar, rompiendo por completo con esa línea neorrealista que se ha seguido hasta este momento. Es una secuencia clave ya que Ivon conoce la verdad sobre Carlos y sobre la vida de Hugo.

Se vuelve a repetir la secuencia inicial, incluyendo nuevos detalles, de tal modo que se pueda entender con su totalidad los hechos ocurridos.

Características estéticas y visuales:

Tomando como referencia la secuencia 1, aquí se reproducen todos los movimientos al milímetro, replicando todas las acciones y diálogos. La ambientación es la misma, con los mismos elementos como la tormenta y la iluminación difusa.

SECUENCIA 19
FLASHBACK
Ivon conoce la verdad
Escena:
60

INTERIOR
Noche

SECUENCIA 20
FLASHBACK
Explicacion del Hotel
Escenas:
61 - 62 - 63 - 64 - 65 - 66 - 67

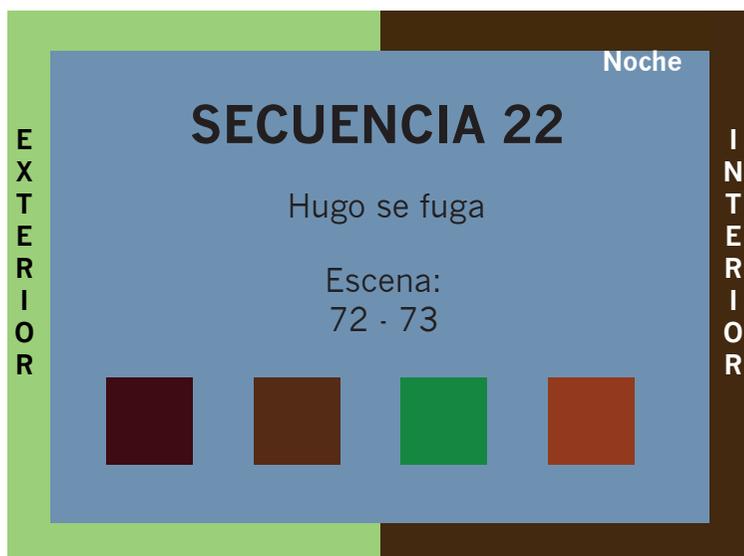
EXTERIOR
INTERIOR
Noche



Hugo e Ivon se enfrentan a la policía. Al descubrir el toca discos, ambos dos se preocupan mucho. Hugo sufre una crisis, mientras que Ivon intenta tranquilizarlo.

Características estéticas y visuales:

Es de noche y los personajes se encuentra en la Suite del Hotel, la tormenta ha acabado y se puede ver la luna reflejada en el mar. Esa tranquilidad y paz en el exterior de la localización, contrasta con lo que está pasando en el interior: la mentira de Hugo e Ivon viene descubierta por la policía.



Hugo se fuga y decide quitarse la vida, cuando Ivon consigue hacerle cambiar de idea.

Características estéticas y visuales:

Como afirmando en la secuencia anterior, la tormenta ha cesado y la ambientación exterior es muy tranquila. Al fugarse Hugo corre hacia la nada, con sólo pocas farolas y con una iluminación muy difusa, casi no se puede distinguir su figura en la oscuridad. Se pueden ver los primeros rayos de luz del amanecer, cuándo termina el largometraje.

3.2. SEGUNDA LECTURA

En esta segunda lectura del guion determinaré algunos elementos básicos para una buena realización de un largometraje, como pueden ser el *concept* o la metáfora visual que se utilizaran a lo largo de toda la historia.

El *concept* puede presentarse con múltiples formas, a través de un objeto, una forma geométrica, un espacio, una frase, un acontecimiento. Cualquier cosa puede ser un *concept*, siempre y cuando sea justificado y tenga un vínculo estrecho con la historia. Se podría afirmar que el *concept* es un elemento visual que resume y sintetiza toda la historia. Solo a través de esta metáfora visual, se pueden mostrar las características de los personajes o bien la moraleja del relato. Es por todas estas razones que la elección del *concept* es un paso clave y muy importante para un Anteproyecto de Dirección Artística.

Después de haber leído el guion, es difícil llegar a una conclusión. Es muy complicado encontrar un elemento que resuma toda una historia con 6 personajes diferentes; pero me pregunté a mi misma lo que más me había llamado la atención de todo este relato, cuál era el elemento que me había marcado y que había conquistado mi atención durante la lectura.

Hugo. Un personaje que es difícil de entender pero al mismo tiempo muy similar a todos nosotros. Un personaje con un pasado que no se muestra, una vida llena de fracasos y una mujer que le engaña. Es mi labor mostrar todos estos elementos de forma visual, a través de las localizaciones, de la paleta de color... Pero sobre todo a través del *concept*.

Decidí ir más allá de una simple realización de un Anteproyecto, quería mostrar algo más, algo que iba más allá de las líneas del guion. Lo que quería mostrar era mi unión con el relato y en particular modo con Hugo.

Y que mejor forma que mostrar unas de mis debilidades. Una forma visual del derrumbamiento, del miedo, del fracaso, de la fuerza de la naturaleza, de la tristeza y del rápido paso del tiempo.

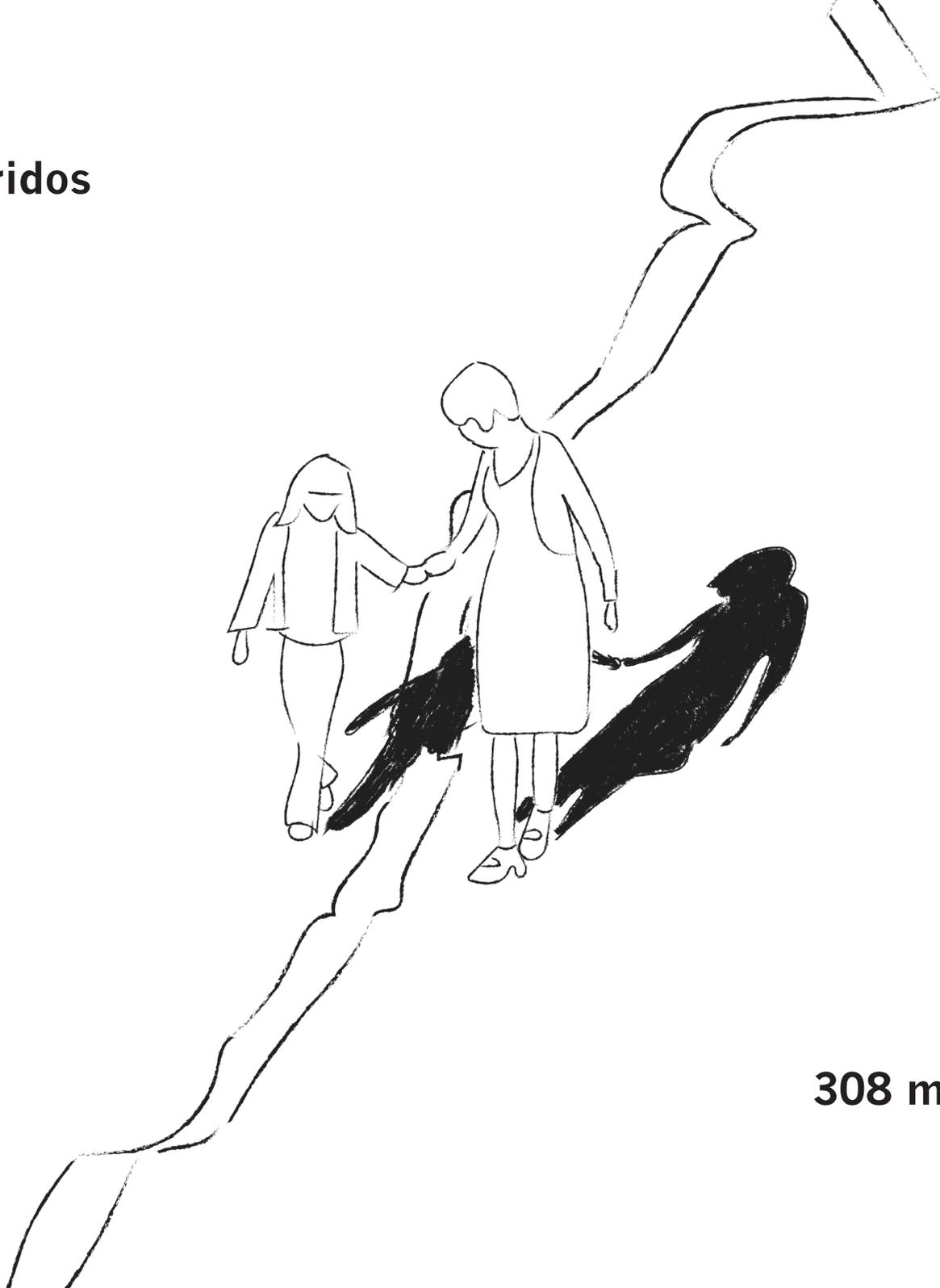
El *concept* que va a ser empleado a lo largo de todo el Anteproyecto va a ser el terremoto, un acontecimiento que ha marcado un antes y un después en la historia de mi región y de mi misma.



Un reloj que dejó de funcionar justo en el momento en el que el sismo destruyó la vida de muchas personas. Las 3:32, una hora que pocos van a poder olvidar en Abruzzo



1.500 heridos



308 muertos

Características y justificación

El terremoto es un claro ejemplo de la fuerza de la naturaleza, de su potencia y su infinidad. El ser humano es solo una pequeña parte de todo este Universo tan grande e inmenso, solo frente a estas catástrofes. El terremoto dell'Aquila determinó un momento de crisis muy importante en la región de Abruzzo, que tuvo que hacer frente a miles de familias sin casa, niño huérfanos, pueblos fantasma y carretas destrozadas. Pero todo esto no paró aquí, la pesadilla siguió durante toda la semana, con sismos de pequeña y mediana intensidad, de hecho hoy en día todavía es normal notar cómo la tierra tiembla debajo de los pies.

Abruzzo tiene fama por ser una zona sísmica muy activa, debido a la presencia y el continuo movimiento de l'Appennino. De hecho hace solo dos años la tierra tiembla con fuerza, llevándose abajo varios pueblos del centro Italia, como Amatrice entre otros. En el 2017 otra catástrofe rompió el futuro de muchas familias con una avalancha sobre el hotel Rigopiano, un suceso que fue seguido por toda la población italiana y también fuera del país.

Los paisajes que deja un terremoto son aterradores y inquietantes. Pueblos enteros a ras de suelo, sin ni siquiera un techo, casas destrozadas por la mitad donde todavía se pueden apreciar los armarios llenos de ropa o las camas con sus sábanas. El polvo y los ladrillos se convierten en el suelo de la ciudad, sin carreteras ni luces. Todo lo que hay es nada. Silencio.

He decidido utilizar el terremoto como metáfora visual para representar el derrumbamiento psicológico, moral y existencial de los personajes. Un derrumbamiento que sufren los dos personajes principales: Hugo e Ivon. Hugo, un personaje que vive en el umbral entre la realidad y el imaginario, mientras que Ivon representa la debilidad del ser humano frente a situaciones difíciles, dejándose llevar por pensamientos injustos. Ambos son frágiles, hundidos, en ruinas frente a una realidad que no quieren admitir.

Cómo las casas destrozadas y los pueblos fantasmas, Hugo e Ivon van a escapar de esta realidad a lo largo de la historia, intentando encontrar una vía de fuga en el costa. Pero aquí las cosas solo se complican aun más.

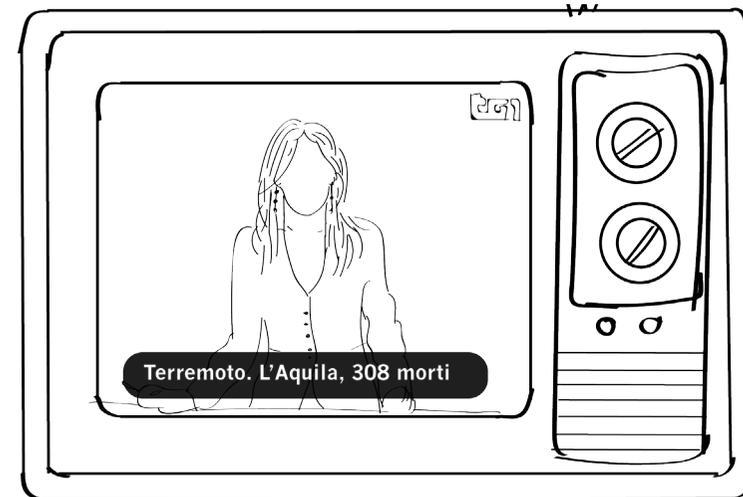
No tienen vía de fuga. Están atrapados dentro de una historia en la que ellos han determinado su propio destino a través de sus mentiras, de las cuales se van a tener que hacer cargo antes o después.

Mi principal objetivo a través de este Anteproyecto es cambiar el enfoque que se tiene de la película *Los Peces Rojos*, considerada cómo un claro ejemplo de cine de suspense del cine español. Quiero romper con esta idea y enfocar todo el relato desde un punto de vista mucho más personal y íntimo, donde los principales protagonistas van a ser los pensamientos y las personalidades de los personajes.

Formas de aplicación

Para mostrar en su totalidad y realidad la tierra de Abruzzo, tenía que aparecer también el terremoto. Aun así no quiero que sea el protagonista del relato, todo lo contrario. Quiero plasmar este *concept* a través de elementos menos evidentes, como por ejemplo paisajes destrozados, casa derrumbadas, iglesias con estructuras de seguridad, utilizándolo principalmente como justificación visual del derrumbamiento de los personajes.

Durante el relato no va a haber en ningún momento un terremoto, solo se va a utilizar cómo una historia de fondo para el trascurso del relato. La idea principal es la de ambientar todo el relato en el verano del año 2009, justo unos meses después de la catástrofe. Por lo que se recurrirá varias veces a la utilización de la radio y de la televisión como elemento extradiegético, con noticiarios y programas conmemorativos sobre lo ocurrido en l'Aquila.





Las características principales de la estética de este Anteproyecto van a ser la austeridad y la sencillez. Sin representar la belleza clásica y perfecta de la Italia Florentina, rompiendo por completo con esa idealización del país italiano. Lo que se pretende es mostrar una nueva versión de la sociedad italiana. Una Italia que ha tenido que enfrentarse a varias crisis y problemas económicos después de las numerosas catástrofes.

Ruinas, grietas, casas derrumbadas, carteles de obras en construcción, carreteras destrozadas, van a ser algunas de las varias formas de plasmar el *concept* de forma visual. Un *concept* que abarca mucho más que solo la personalidad de los personajes. Engloba todo el Anteproyecto.

Como después de aquel 6 de abril del 2009, hoy quiero mostrar el derrumbamiento de los personaje que Carlos Blanco dio a la vida. Unos personajes que han sido encerrados y dejados demasiado tiempo en el olvido. Es una historia que representa perfectamente a la sociedad actual. Una sociedad asustada, aterrorizada, que consigue encontrar un equilibrio y una paz en su entorno. Una sociedad perdida, perdida en sus ruinas.

No todas las casas estarán destruidas, de hecho la mayoría de ellas van a tener una estética sencilla y limpia. Pero aun así, en algunas escenas clave, se recurrirá a la utilización de localización más desoladas y destruidas, cómo en el ejemplos fotográficos de la película de Giuseppe Tornatore *Cinema Paradiso* (1988). Donde las ruinas no son recurrentes a lo largo de la película, de hecho vienen mostradas solo en muy pocas escenas.

Por lo que respeta el diseño de interiores, dicho *concept* no tendrá una gran presencia. El mobiliario no estará ni roto ni en pedazos, pero si se podrán apreciar pequeños elementos, como grietas en las paredes o parte de pintura desgastada. Pequeños elementos que enmarcan la historia de *Los Peces Rojos* en el contexto y ambientación elegida.

A diferencia del largometraje original, mi propuesta va a ser ambientarlo en verano. En concreto había pensado ambientarlo durante la fiesta popular de Sant'Andrea de Pescara, que tiene lugar el último domingo de julio. La multitud de personas van a ser otro elemento chocante, contrastando con la desesperación y la soledad que deja un terremoto.



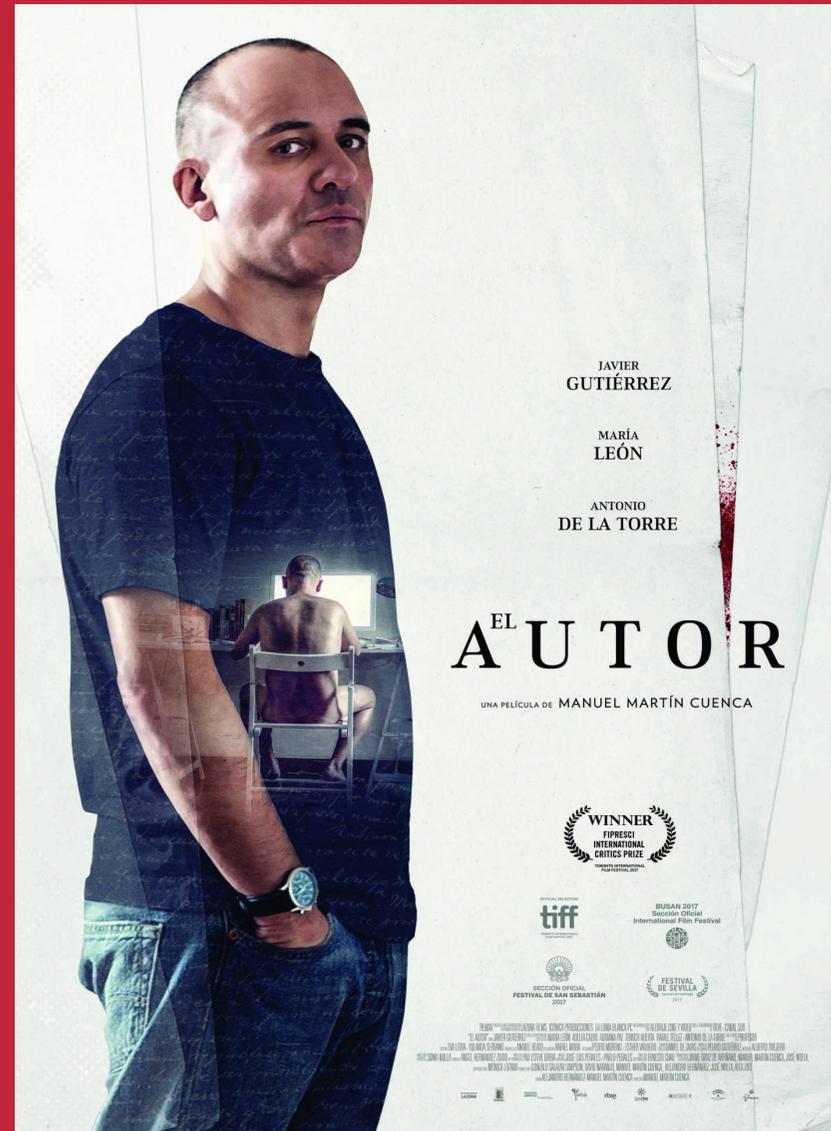
REFERENCIAS

3.3.1. REFERENCIAS TEMÁTICAS

“El Autor” - Manuel Martín Cuenca (2017)

Este largometraje, aunque esté ambientado en una época completamente diferente y en un contexto muy lejano al de *Los Peces Rojos*, tiene muchas más cosas en común de lo que parece. Ambos personajes, Hugo y Álvaro, son escritores incomprendidos que no consiguen encajar dentro del mundo de los escritores. Sus historias no vienen comprendidas. Por esta razón buscan nuevas formas de conseguir la inspiración, saliendo del marco de lo convencional y de la realidad, para irse más allá. Hugo en su caso encuentra la inspiración en el personaje Carlos, un hijo inventado que usa para cobrar la herencia de su tía, mientras que Álvaro la encuentra en su vecindario.

A través de esta película se puede analizar la complejidad de arte del crear, que muchas veces viene infravalorada. Presenta con claridad lo que conlleva salirse de las normas preestablecidas, cómo un autor tiene que convertirse en esclavo de su propia historia para que ésta pueda seguir con vida. Conceptos que unen con gran fuerza ambas películas.



“Fellini, ocho y medio” - Federico Fellini y Marcello Mastroianni (1963)

Hugo y Guido cercanos en el tiempo, pero de tierras distintas, se complementan el uno con el otro. Protagonistas de dos historias diferentes pero similares: dos autores que tienen problemas con su creatividad, incomprendidos, fracasados y difíciles de entender. Por un lado Guido admirado por sus trabajos anteriores tiene mucha presión por parte de los miembros de su productora para que su siguiente trabajo consiga estar a la altura; y por el otro lado Hugo, con una situación completamente diferente: sin haber podido demostrar nunca su creatividad, se convierte en un artista al que nadie ha querido darle una oportunidad, un hombre solo, que tiene mucho que contar pero que nadie quiere escuchar.

Ambos viven en un mundo aparte, al que solo ellos pueden acceder. Solos frente a su genio, su creatividad, consiguen que la fantasía forme parte de sus vidas.



“The Disaster Artist” - James Franco (2017)

Tommy Wiseau, hombre solo frente a su creación, su imaginación que sin embargo sea muy fuerte e imparable, no viene considerado cómo suficiente para los mayor críticos de cine. Junto a amistades cercanas, consigue llegar a cabo su trabajo: “The Room”, considerado como un fracaso.

Un fracaso que comparte con Hugo, él con sus novelas que no han podido ver la luz del sol y han estado siempre encerradas dentro de su maletín, y Wiseau que sin embargo consigue llevar a cabo en su largometraje, pero sin éxito. En ambos casos se repite la sensación de no poder llegar a hacer lo que te gustaría hacer, de la situación de quedarse atrás, estancados en una situación ofuscada y gris. Ser artista o autor no es una tarea sencilla y todas estas películas representan esta situación complicada, de una vida solitaria, llena de problemáticas y dificultades.



3.3.2. REFERENCIAS ESTÉTICAS

- “Taxi Driver” - Martin Scorsese (1976)

Uno de los grandes clásicos de la historia del cine del grande Martin Scorsese, presenta a la perfección mi propuesta estética para *Los Peces Rojos*. Es un largometraje donde la noche y la psicología del color son los principales protagonistas, dejando al espectador una sensación muy contradictoria y amarga.

Con sus semáforos rojos y luego verdes, con sus reflejos en el suelo y en los cristales, con una ciudad llena de luces y clubs, podemos afirmar que *Taxi Driver* es una pura explosión de colores y luces. Todo elemento que refleja la caracterización del estado psicológico del protagonista.

El rojo va a ser un color omnipresente a lo largo de toda la puesta en escena de *Los Peces Rojos*. Este color se presentará a través de varias formas, desde las paredes de un cuarto, hasta la luz del neón de un bar. Los reflejos y los colores son esenciales para este trabajo.

- “Her” - Spike Jonze (2013)

Her es una explosión del color rojo. Con una dirección artística magistral, este largometraje es un referente obligatorio para este proyecto. Se muestran unas infinidad de tonalidades diferentes del rojo, que se mezclan a la perfección con el relato. El vestuario también es controlado a la perfección para que a veces se mimetice con el decorado, y que otras veces se diferencie.

Lo que tomo como referencia de dicha película es la forma de aplicar la paleta de color a lo largo de todo el relato, donde cada color representa un significado concreto. En el caso de *Her*, por ejemplo, el rojo viene a representar la unión entre el personaje y la programa de ordenador, mientras que en *Los Peces Rojos* representa el conflicto, la muerte, el mundo interior y la fantasía de Hugo.

COLOR



- **“Volver” - Pedro Almodóvar (2006)**

He elegido *Volver* por su clara estética basada en colores saturados e imponentes. Los rojos son los protagonistas de la película, acompañando a los personajes en todo su recorrido. Como he afirmado en el ejemplo de *Her*, el rojo es un color clave para el desarrollo de este proyecto.



- **“Chicago” - Rob Marshall (2002)**

El musical de Rob Marshall es un torbellino de imágenes y sonidos, un sin parar de información que no parece cesar nunca. Aunque este no es justamente el porque he querido incluir esta referencia en mi trabajo, podemos hablar también de algo más en *Chicago*. Como por ejemplo los focos y las luces que vienen usadas de una forma muy teatral. Esta iluminación tan artificial e irreal, va a ser empleada en el largometraje *Los Peces Rojos* solo en situaciones de tensión entre Hugo y Ivon, especialmente en la escena final cuando Hugo pierde los papeles y se enfada con su hijo Carlos.



- **“Pierrot el loco” - Jean-Luc Godard (1965)**

Una característica que me ha encantado de esta película, a parte de la magistral dirección de Godard, es una idea sencilla y básica que ha aplicado a lo largo de todo el largometraje: la utilización de tres colores base: el azul, el blanco y el rojo, los colores de la bandera francesa. Tomando como inspiración esta película, me parece interesante aplicarlo también en mi proyecto con los colores de la bandera italiana.



- **“El gran hotel Budapest” - Wes Anderson (2014)**

Entre los juegos de colores de las diferentes tonalidades de color rojo, *El gran hotel Budapest* es una de las películas de Wes Anderson que siempre he tenido en cuenta a la hora de realizar este Anteproyecto. Es interesante ver como el propio personaje se convierte en un elemento más del decorado, componiendo la imagen y la convirtiéndola en fascinante y bella.



EXTERIORES

“Call me by your name” - Luca Guadagnino (2017)

Un obra sencilla, casi documental, que te consigue hacer entrar dentro del mundo de Elio y Oliver, dos jóvenes chicos que se enamoran el uno del otro. La película de Luca Guadagnino está ambientada en Crema, una localidad del norte de Italia.

En este caso, lo que cobra relevancia es la pura sencillez de los planos y de la puesta en escena: austera y básica. Ambientada en un pueblo que representa a la perfección lo que son los pueblos italianos de hoy en día, tiene que considerarse obligatoriamente cómo referente para mi trabajo. Los paisajes verdes, las casas clásicas y las plazas vacías y desoladas, resumen varias de las localizaciones de *Los Peces Rojos*.



“Viaggio in Italia” - Roberto Rossellini (1954)

Viaggio in Italia es, en mi opinión, una de las mejores películas del cine italiano; y como tal tiene que considerarse como un punto clave para poder entender mi trabajo de Anteproyecto de Dirección Artística.

En este caso lo que me ha marcado principalmente para el desarrollo de mi proyecto es esencialmente la manera de representar a la realidad. Un neorrealismo tan sencillo y puro, que deja ver al espectador cómo era verdaderamente Nápoles en aquella época. De aquí he tomado de referencia la importancia de mostrar las localizaciones así como son, destruidas y sucias, mostrar el caos, el tráfico, cómo las personas se sorprenden al pasar en frente de una cámara. Una realidad tan absoluta, que hace posible que durante una hora y media el espectador viaje en el tiempo hasta 1954.



- **“Verano 1993” - Carla Simón (2017)**

Dicha película española la toma como referencia por su carácter casi documental, con el cual Carla Simón ha sido capaz de plasmar una historia tan personal y autobiográfica, de una manera extraordinaria. Con sus planos abiertos, quietos y con su ausencia de música, *Verano 1993* es una obra sencilla e impactante, que marca un antes y un después.



- **“La vida es bella” - Roberto Benigni (1997)**

Clásico del cine italiano, representa a la perfección el paisaje italiano que todos nos imaginamos. Tomándolo como punto de referencia, quiero que el paisaje italiano se transforme en algo más que la perfección de las casas bien cuidadas y de las iglesias perfectas, quiero que se rompa este estereotipo.



- **“En construcción” - José Luis Guerin (2001)**

En relación con lo dicho anteriormente con *La vida es bella*, este documental expresa con imágenes lo que quiero decir. Lo que pretendo mostrar es la ruptura con la sociedad, una situación de estancamiento que no avanza, casas rotas por terremotos que no pueden volverse a construir. Y de la misma forma que en este documental se deja que las paredes hablen, en *Los Peces Rojos* también se hará.



- **“Sex Death And Landscape” - Tom Rosenthal**

Un videoclip sencillo y básico, en el que solo vemos a un personaje y muchas localizaciones. El individuo parece diminuto y pequeño, respecto la infinidad de los paisajes y de las colinas. Esto es algo que quiero que se represente lo mejor posible en mi proyecto, la relación entre el hombre y la naturaleza, cómo los paisajes toman el relevo y atrapan toda la mirada del espectador.



3.3.3. REFERENCIAS PICTÓRICAS



COLOR

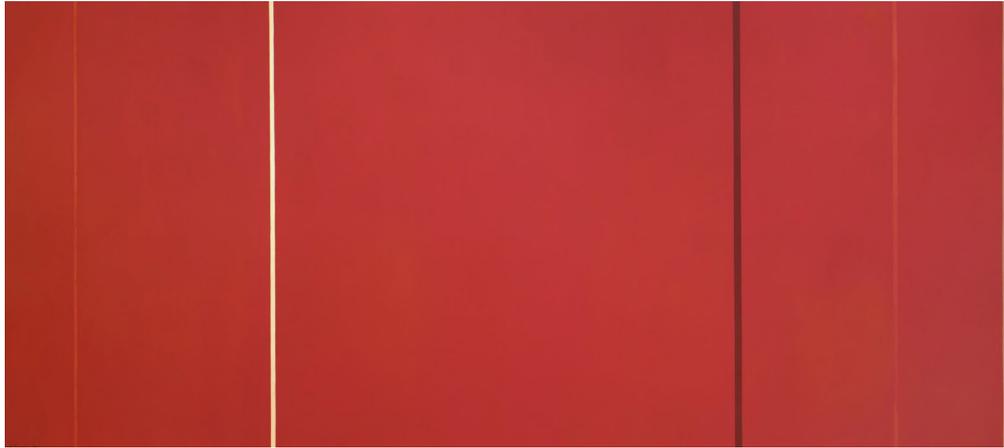
- Mark Rothko

Sencillez y contraste: son las palabras claves para poder entender las obras de Rothko, obras que a veces se componen solo por líneas o colores diferentes. Son trabajos que representan estados de ánimos, situaciones sentimentales o pensamientos, a veces de manera tan abstracta que no viene entendidos por todos.

De una línea muy similar, mi proyecto quiere seguir la corriente de Rothko para poder contar una historia. Con una formas sencillas y básicas, con planos cuidados pero naturales. También los colores empleado por Rothko en sus obras son muy fuerte y contradictorios, como puede se puede ver en el ejemplo del cuadro "**Light Red Over Black**".

- Matisse

Conocido por su forma de usar el color y dibujar, Matisse es un artista clave en este apartado. Con su obra "**The cat and the red fish**", simplifica todos los colores que quiero aplicar en este proyecto. Además la escena del gato con los peces es una imagen que puede se reproducida a lo largo del largometraje, ya que los peces rojos son una metáfora importante para poder entender la historia de Hugo e Ivon.



- **Barnett Newman**

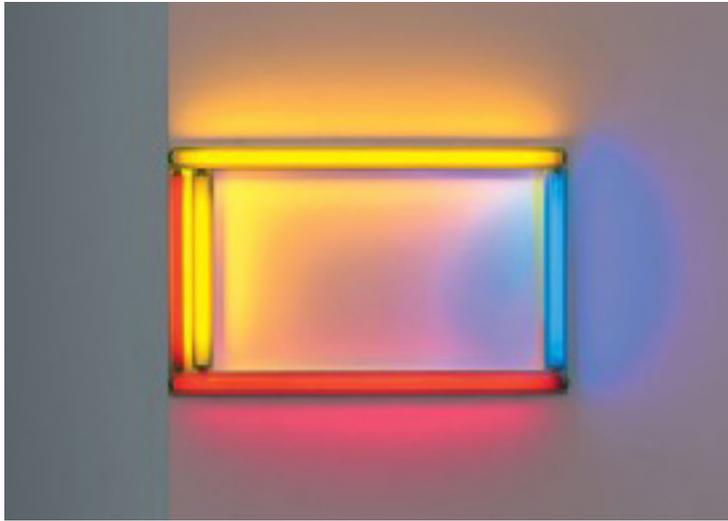
Es uno de los grandes pintores en lo que respeta la pintura de campos de color. En línea con Rothko, Newman intenta innovar en todo lo que respeta hacer cuadros con pocos elementos que consigue expresar mucho más de lo que se ve a primera vista. Representan un trabajo de análisis y meditación frente a un cuadro, cómo puede ser el ejemplo de la obra **“Vir Heroicus Sublimis”** (1950-1951), una obra completamente roja, con solo dos líneas de dos colores diferentes.



- **Edward Hopper**

He tomado como referencia a Edward Hopper por sus colores y por sus obras que representan una situación sentimental de soledad y abandono. Una obra en concreto representa a la perfección el personaje de Ivon en mi proyecto: el cuadro **“Cine en Nueva York”** (1939), donde el rojo es el color clave, representado con las butacas del teatro o bien con las cortinas de los camerinos. Un cuadro donde se resume a la perfección mi paleta de color.

LUCES



- Dan Flavin

Dan Flavin, un artista que investiga nuevas formas de la corriente minimalista a través de la utilización de luces led, viene considerado como “el escultor de la luz fluorescente”. Ha sido capaz de crear obras sencillas y únicas al mismo tiempo. Lo que tomo como referencia de Flavin es la manera de poder plasmar la luz de formas completamente diferentes y utilizando también los colores para expresar sentimientos. Una de sus obras en concreto que he tomado como punto de partida para la redacción del proyecto es “**A primary picture**” (1964).



- Jean Bevier

Otro elemento recurrente en este proyecto es la utilización de las luces de neon, utilizadas como elemento decorativo y al mismo tiempo también como forma de iluminación de los personajes. Un artista que ha conseguido convertir el neón en arte es Jean Bevier, con obras como “**Operators Are Standing By**”.

3.3.4. REFERENCIAS ARTÍSTICAS

- Neorrealismo (Rossellini y Antonioni)

El neorrealismo es un movimiento cinematográfico que surge en Italia después de la segunda Guerra Mundial, como respuesta a unos momentos de crisis y desequilibrio en la sociedad. Este movimiento pretende mostrar de la forma más real posible como estaba viviendo el realidad la sociedad esa época. “El neorrealismo no fue una toma de conciencia de la realidad, sino de una dura realidad” (Di Carlo, 2002: 65). Sin platós, sin localizaciones estudiadas o artificiales, solo la realidad es la protagonista. Lo que pretendían hacer era denunciar lo que se había hecho hasta ese momento: mentir a los espectadores, mostrar unas historias perfectas, con familias felices y con historias de amor que siempre acababan bien.

Una película que enmarca a la perfección este movimiento cinematográfico es *Europa 51* de Roberto Rossellini (1952). Una película que muestra una intensa relación entre una madre y un hijo, que decide suicidarse. De esta estética única y austera, pasamos a Michelangelo Antonioni, que aunque no pueda considerarse totalmente cómo un cineasta neorrealista, tiene unos trabajos verdaderamente asombrosos. Uno de estos es *Eclipse*, que forma parte de la trilogía de la incomunicación del cineasta italiano. “Eclipse es un momento de re descubrimiento del mundo, un mundo sin seres humanos” (Bernardi, 2002: 111). Esta idea puede verse reflejada en la escena final del largometraje, una escena que dura 7 minutos en la cual no pasa nada, solo se muestran edificios y calles vacías. Michelangelo juega con el espectador y lo tiene atrapado en un final que en realidad no existe.

En resumen, lo que quiero plasmar en mi proyecto es la sencillez y la naturalidad de los hechos, utilizando también localizaciones que incrementen dicha sensación, como en la película *Europa 51*; mientras que los planos serán geométricos y estudiados, como en el final del largometraje *Eclipse*. Siempre siguiendo esa línea del neorrealismo, en el que muchas ve-

-ces la relación entre ser humano y paisajes no sigue las normas tradicionales, atribuyendo la mayor importancia a los paisajes (Bernardi, 2002: 106). Las localizaciones serán el reflejo de las personalidades y esta misma función la desarrollaran también la paleta de color y los vestuarios.

- Arte abstracto

Somos difíciles de entender, nuestra mente es un complejo mundo que es casi imposible descifrar. Y que mejor movimiento artístico que el arte abstracto para tomar como referencia para poder explicar este concepto. Este movimiento prescinde de cualquier forma o figura y propone una nueva forma de ver la realidad. Crea obras que son únicas y a veces difíciles de entender. Suelen representar estados de ánimo, que vienen representados bajo forma de cuadro y pintura.

Aunque el movimiento del arte abstracto y minimalista, sean muy opuesto y contradictorio con el neorrealismo, creo que pueden funcionar a la perfección en este Anteproyecto. El arte abstracto va a ser empleado principalmente en todo lo que respeta los cuadros que van a aparecer a lo largo del largometraje, chocando con esa tradicionalidad y sencillez que representa la sociedad italiana. A través de estos elementos se presentará la psicología y las tensiones con las que se caracterizan los personajes.

- Arte minimalista

En relación con lo dicho sobre el neorrealismo, el minimalismo tiene también un papel importante. El minimalismo es una corriente artística que reduce al mínimo sus medios de expresión. De esta misma forma, todo lo que respeta el atrezzo y el mobiliario, serán el menor número posible y lo más sencillos posibles, sin que sean llamativos o muy decorativos. La importancia recaerá siempre en los personajes y en los diálogos.

3.4. SCRAPBOOK

El Scrapbook es un método de organización de la información estética y visual, que suele también ser utilizado para organizar recuerdos, pensamientos y fechas, mediante fotos o recortes.

Por lo que respecta al ámbito de la Dirección Artística, el Scrapbook es la forma visual de ver el proyecto en un primer momento, es decir son las imágenes y ideas de referencia que se toman al principio de la lectura del guion, las cuales van a ser tomadas como punto de partida para el futuro desglose y búsqueda de localizaciones.

Ya que mi Scrapbook inicial consistía en diferentes dibujos y planos de los decorados, he decidido representar gráficamente estos apuntes, incluyendo a parte fotos y las diferentes paletas de colores de cada localización.

Hau Hotel

→ 7 ESCENAS
3-6-39-63-65-70-72

simetrica

· sin colores → Rojo

· rojo cuando reservas 

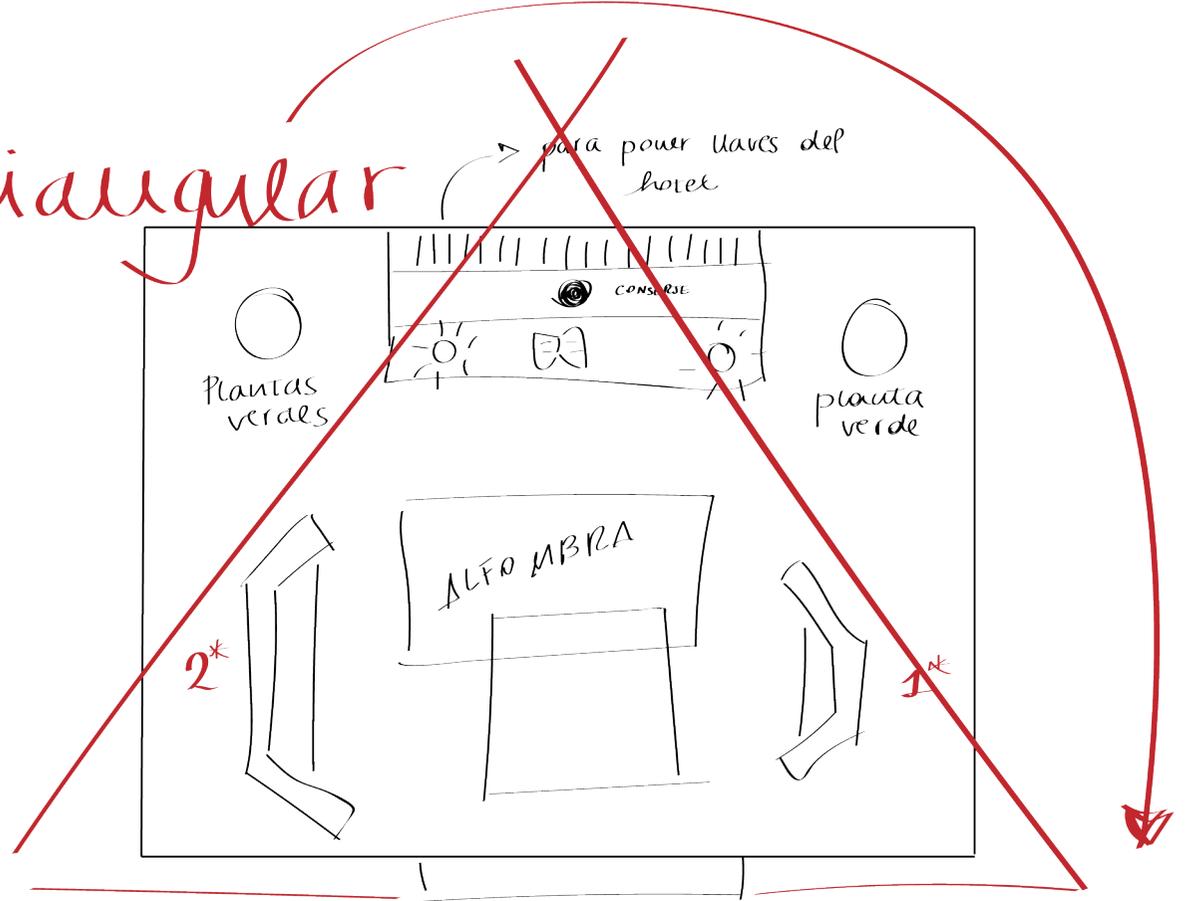
· muchas plantas verdes

· cascada de agua

· MINIMALISTA
· limpio

· pequeño → mucha tensión, no espacio

Triangular



para poner llaves del hotel

2+1 = Hugo, Ivon + Carlos

Siempre número 3
alfombra tambien 3 colores

HALL HOTEL

INTERIOR



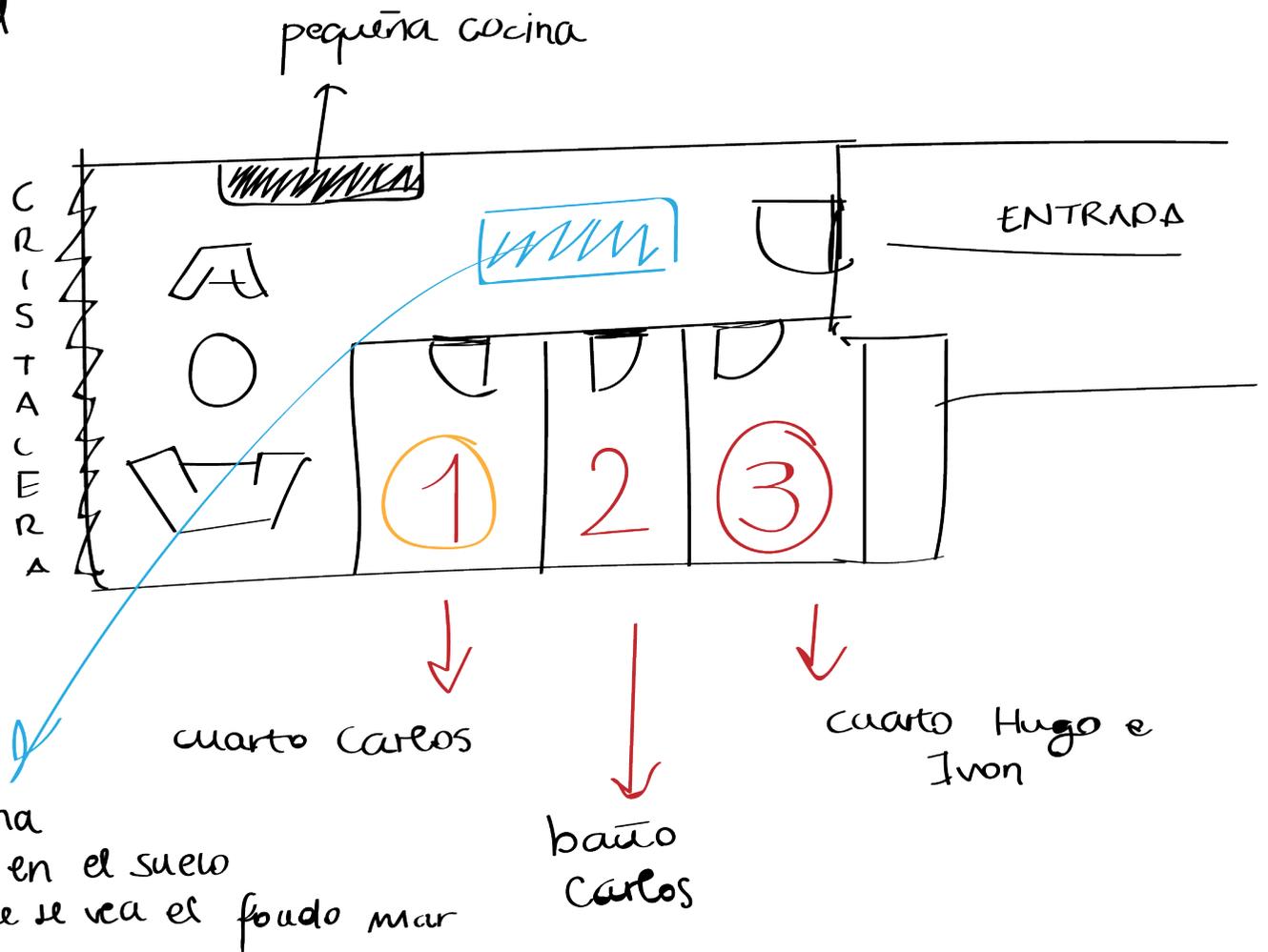
EXTERIOR

Suite Hotel

→ 11 ESCENAS

5-7-11-32-35-40-64
-66-67-69-71

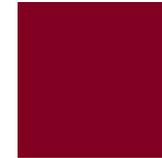
- mucha luminosidad
- cocina muy pequeña
- cuarto **HUGO** + **Ivon**
- cuarto **CARLOS**
- la suite no es muy moderna
- paredes ~~~~~> madera



añadir una cristalera en el suelo para que se vea el fondo mar

SUITE HOTEL

INTERIOR



EXTERIOR

Taberna



ESCENA

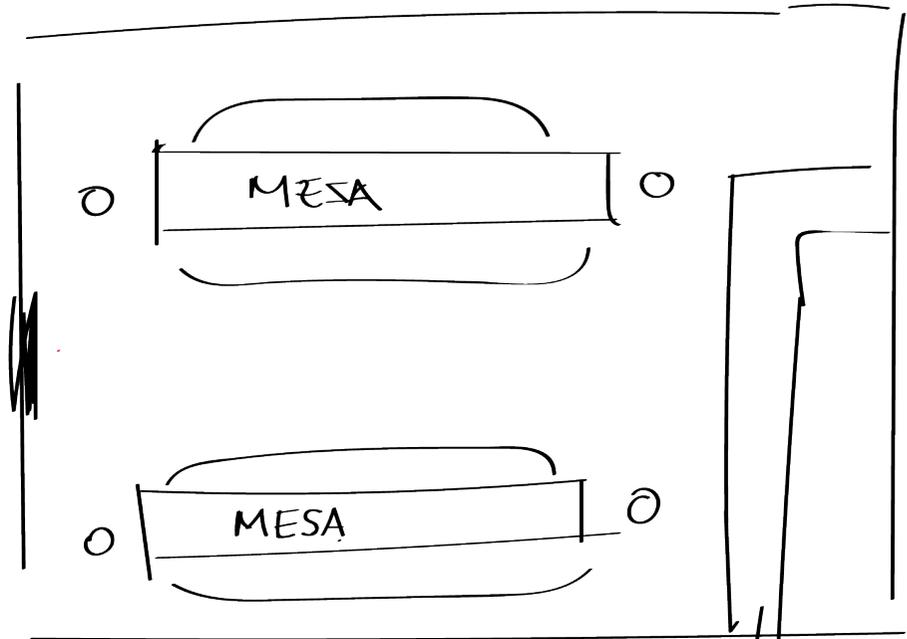
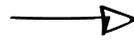
9

ya no es taberna
↓

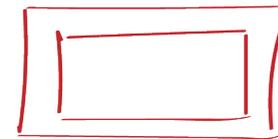
CLUB NÁUTICO

por razones de localización
y coherencia del relato

- lleno de gente
- sin ventanas ⇒ TENSION
- luminosidad artificial
- mucha madera
- simetrico



amarillenta



FORMA RECTANGULAR

BARRA
BAR

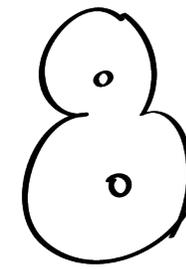
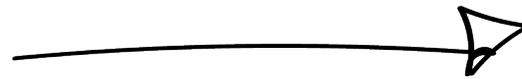
TABERNA

INTERIOR



EXTERIOR

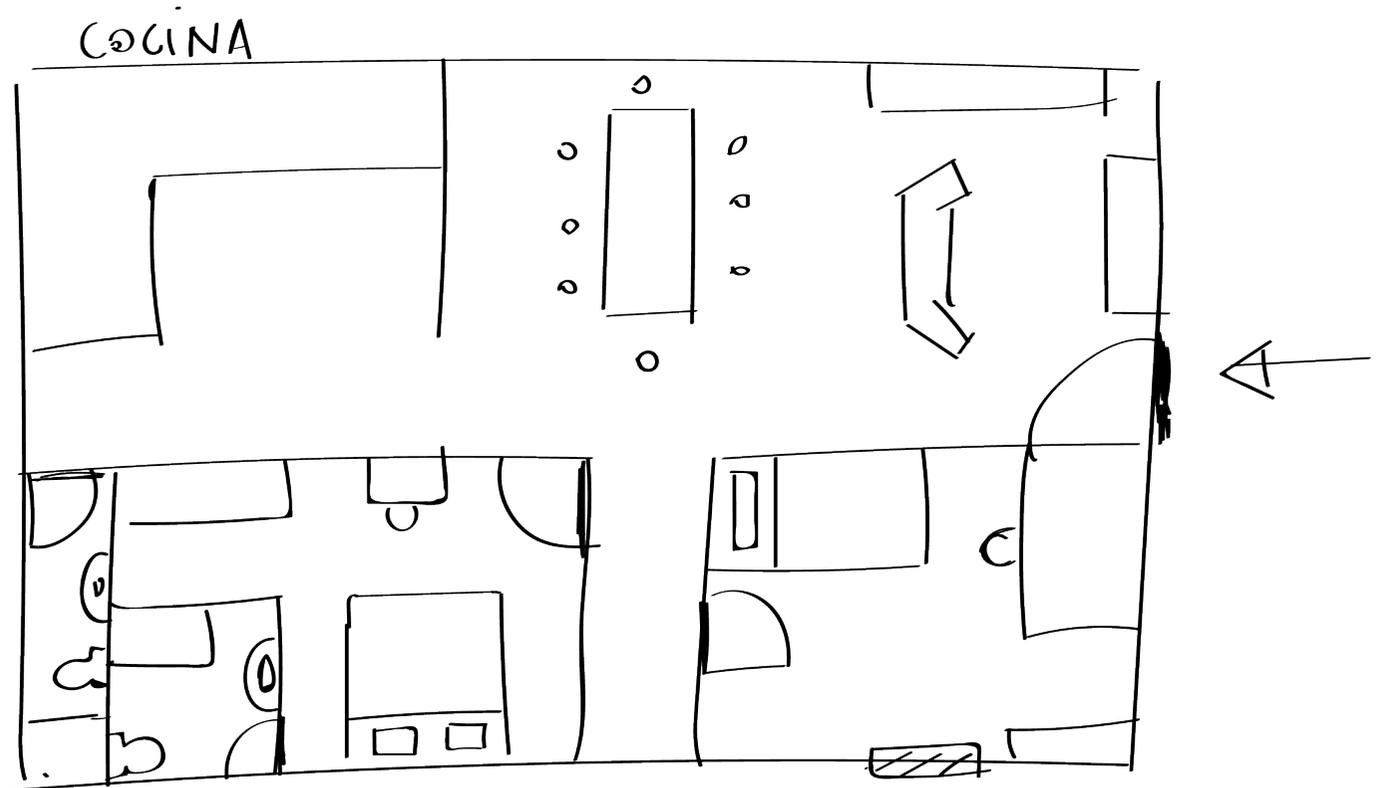
Casa Hugo



ESCENAS

18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60

- cuarto Hugo → colores saturados
- cuarto Carlos
↳ desaturados
- luminosidad
- COLOR ROJO
- desordenada
- pocas fotos personales
- casa sin decoraciones

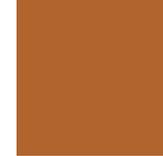


↓
cuarto Hugo

↳ cuarto Carlos

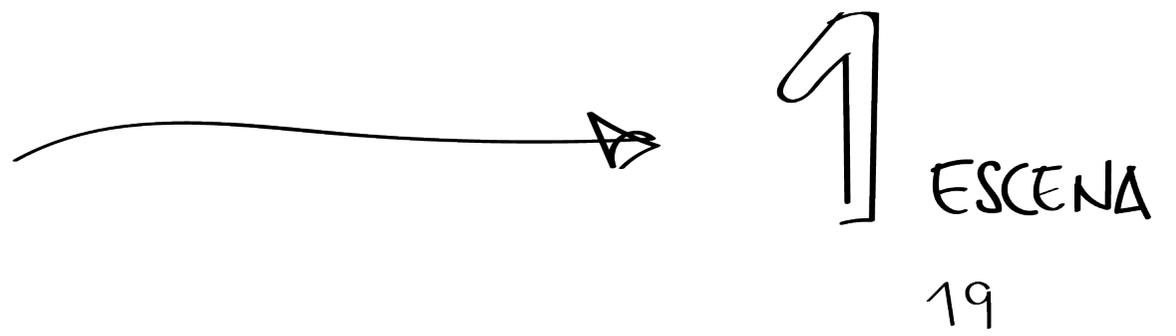
CASA HUGO

INTERIOR

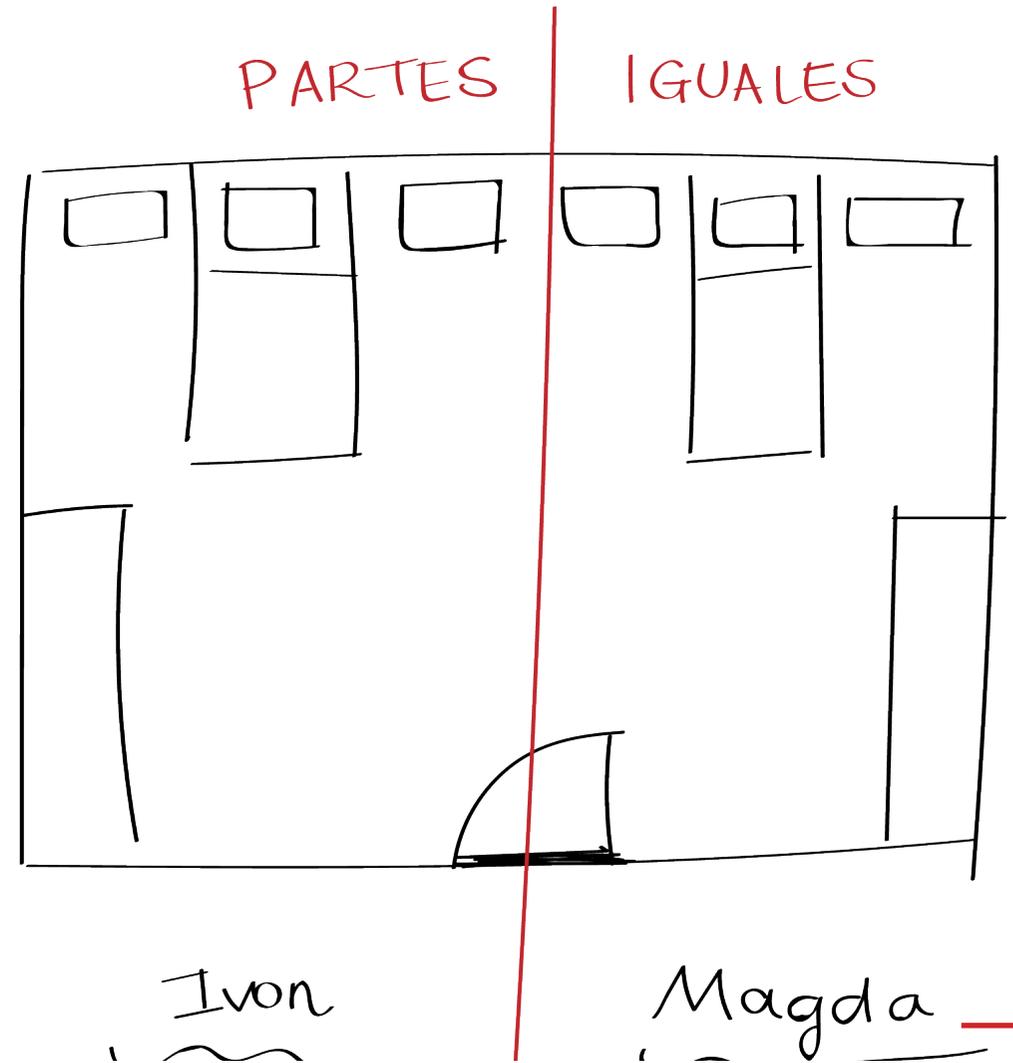


EXTERIOR

Pensión Ivon



- minimalista
- blanco
- religioso
- estilo antiguo



PENSIÓN IVON

INTERIOR



EXTERIOR

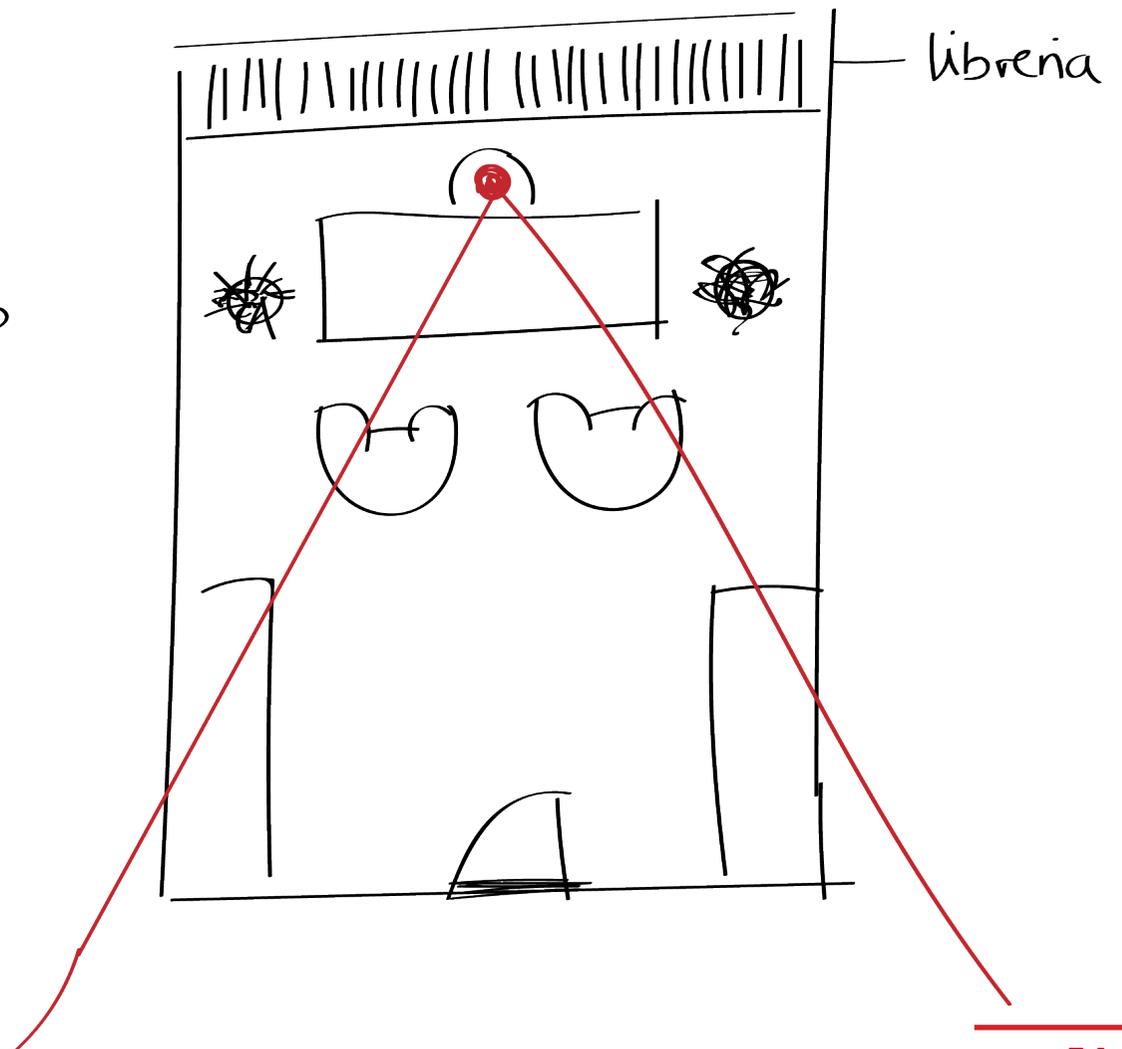
Editorial



2 ESCENAS

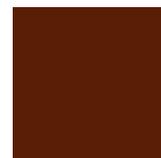
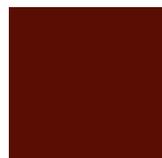
21 - 50

- Simétrico
- colores cálidos
- orden ≠ contraste Hugo
- punto de fuga ●
- luz natural
- mobiliario antiguo



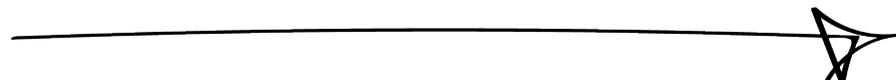
EDITORIAL

INTERIOR



EXTERIOR

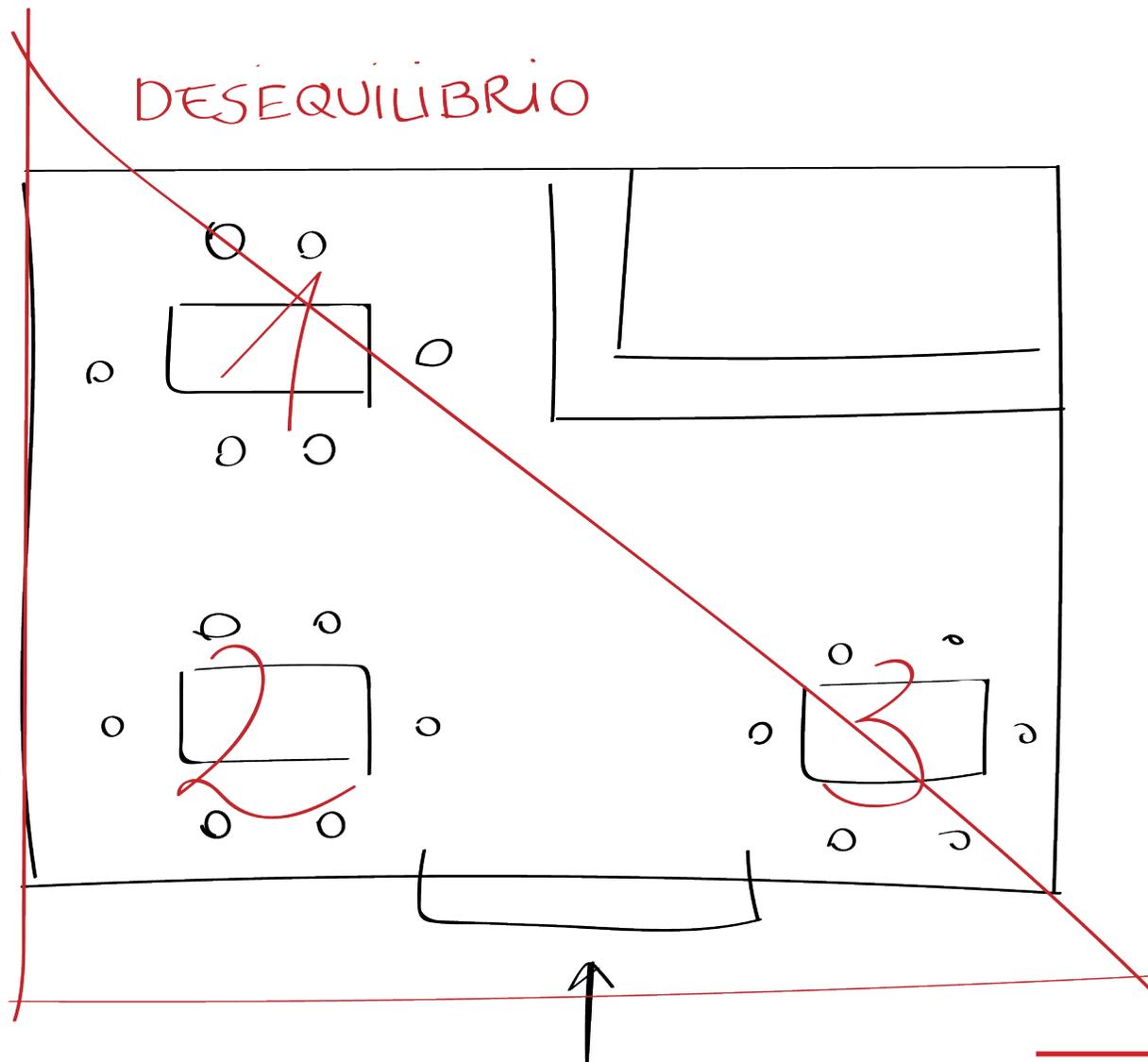
Bar



3 ESCENAS

29-31-55

- luz artificial
- uso de neones rojos
- número **3** recurrente
- mucha gente
- mucho ruido \Rightarrow TENSION
- color BLANCO



BAR

INTERIOR



EXTERIOR

Comisaria

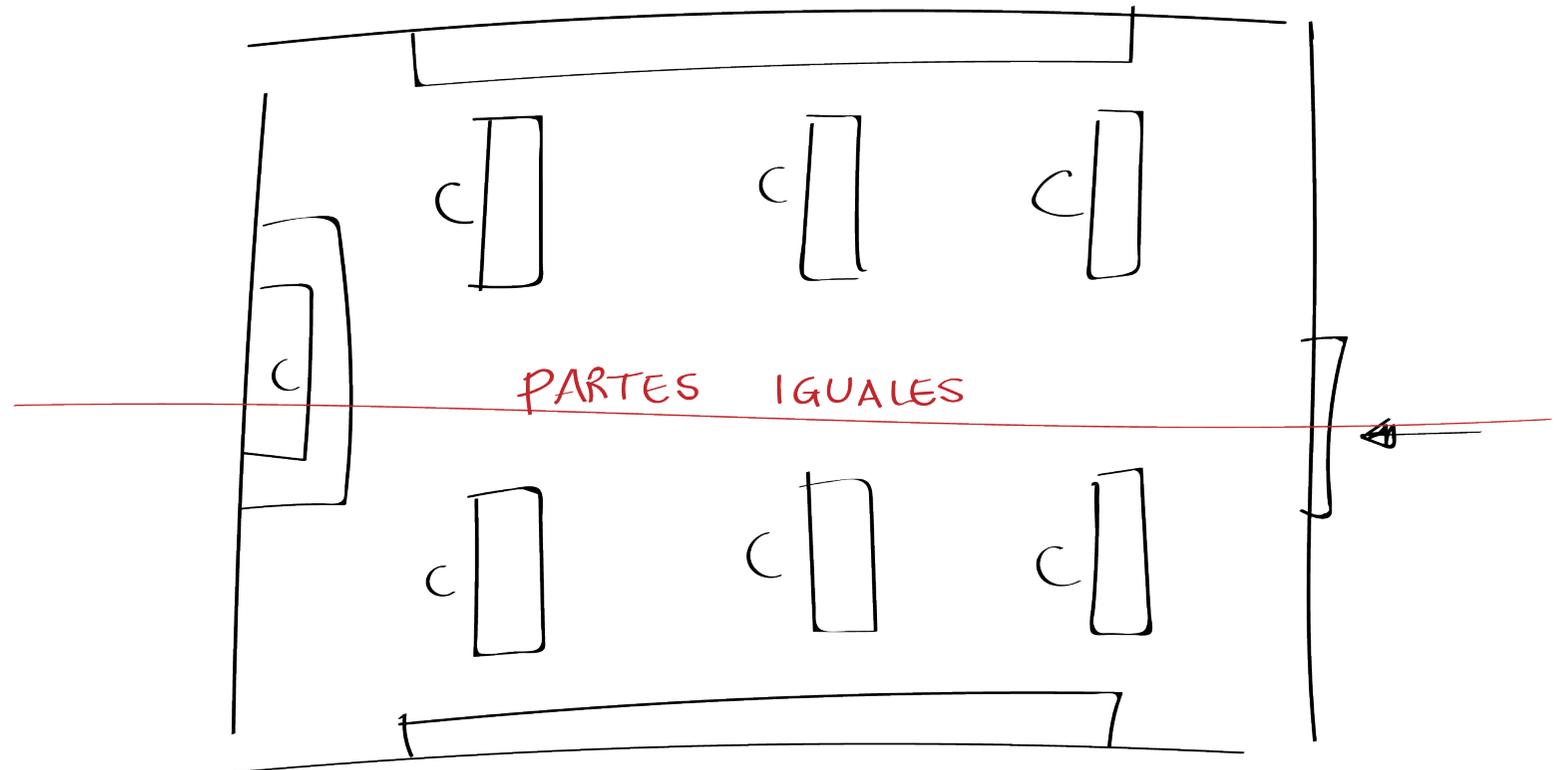


2

ESCENAS

34-36

- regular
- BLANCO
- ordenado
- simetrico
- luz natural
- mucho ruido → TENSION



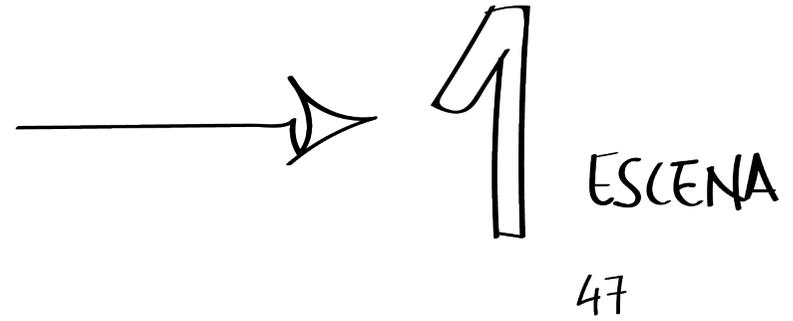
COMISARIA

INTERIOR



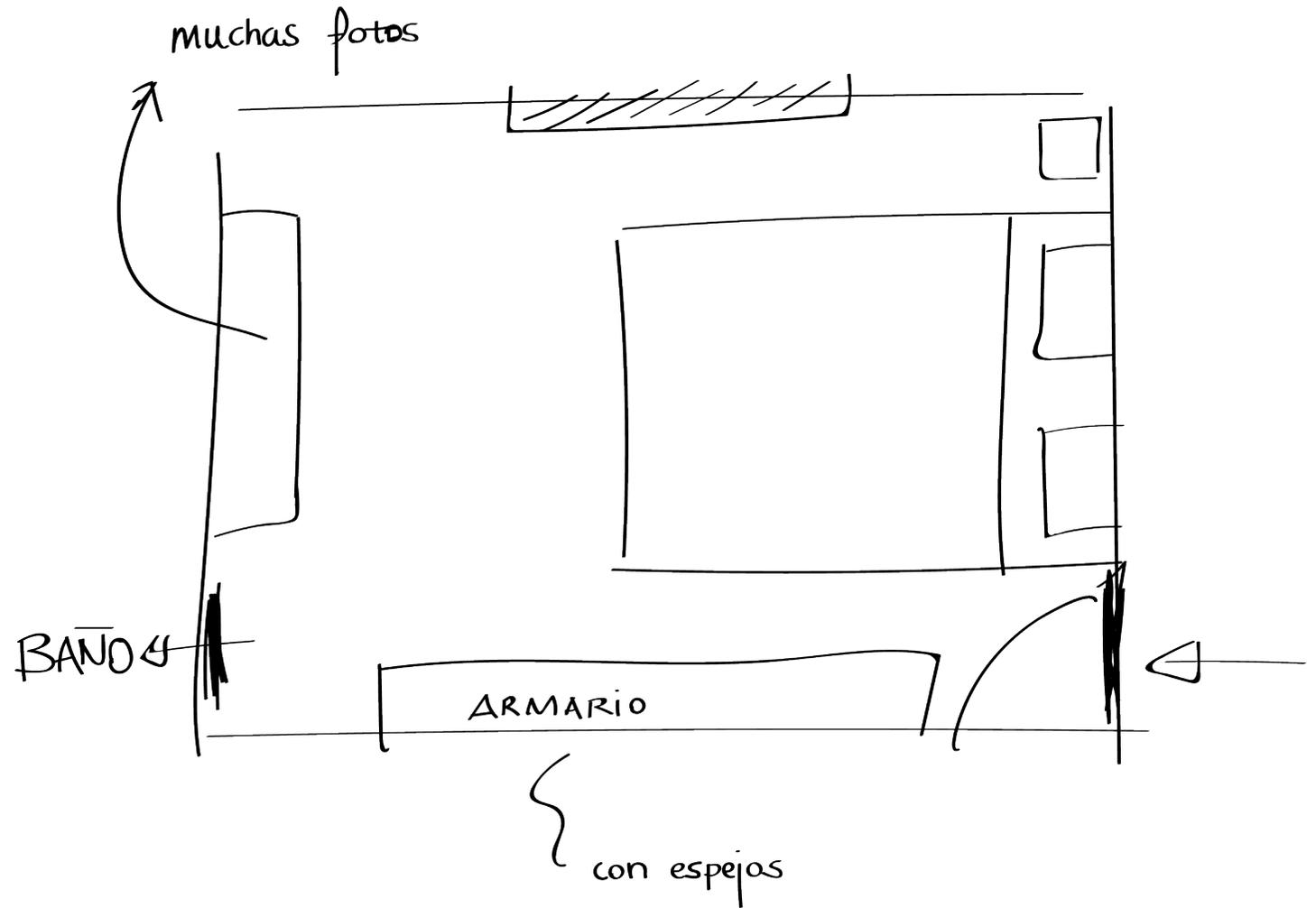
EXTERIOR

Casa Tía Angela



- cuarto pequeño
- estilo clásico
- color blanco
- muchos objetos religiosos
- luz natural
- NO simétrico

TENSIÓN VISUAL



CASA TÍA ANGELA

INTERIOR



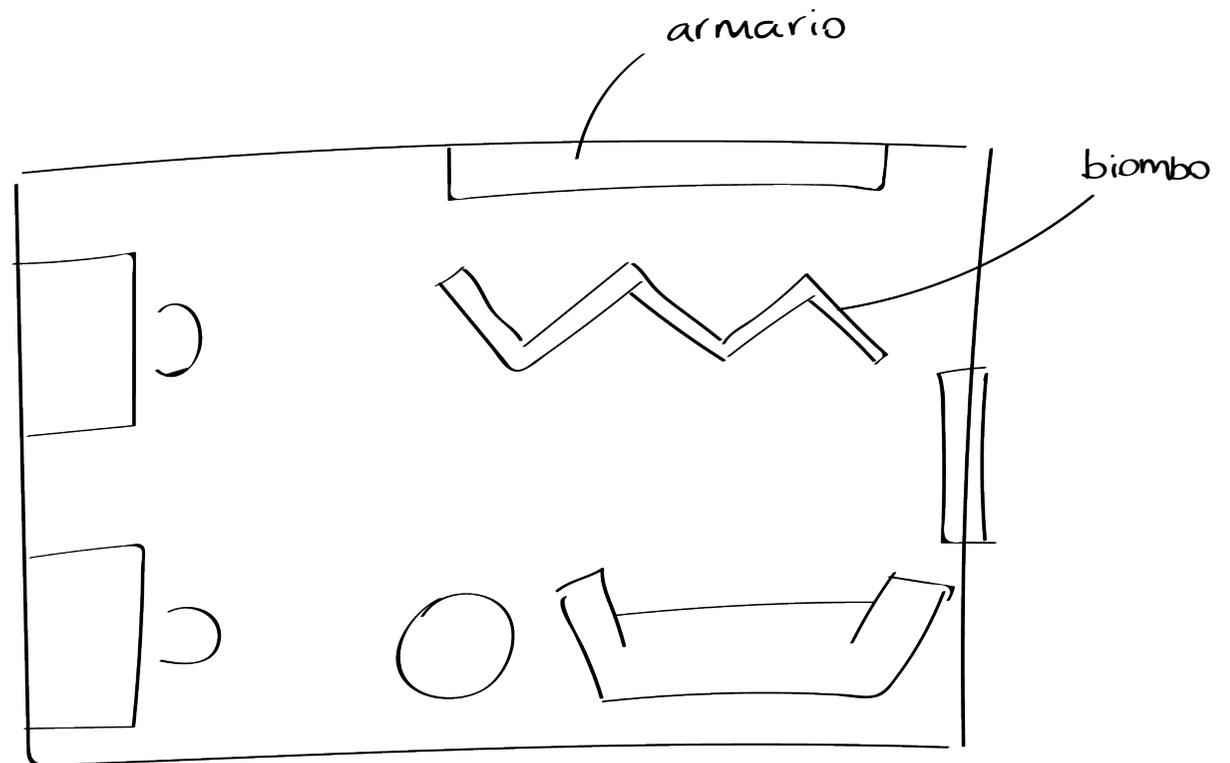
EXTERIOR

Teatro (camerino)

→ 5 ESCENAS

13-22-24-26-52

- compartido con Magda
- Color ROJO
- iluminación artificial amarillenta
- paredes rojas, alfombras...
- muy desordenado
- asimétrico



TEATRO



3.5. TERCERA LECTURA

Tras haber pensado y concretado qué estética va a tener el Anteproyecto y haber realizado un marcaje del guion atento y exhaustivo, he procedido a desarrollar los diferentes desgloses mecánicos y generales (ver Anexo 6.1. - 6.7.), que son aquellos que resumen la mayor información posible en una única tabla. Dicha tabla será luego tomada como referencia por el equipo de producción, que se encargará de favorecer toda la información y encontrar todos los elementos del atrezzo y decorado.

Por el otro lado, los desgloses específicos son aquellos que sintetizan la información solo de un determinado elemento. Los desgloses que he realizado en concreto han sido: desglose de atrezzo, vehículos, decorados, mobiliario, personajes y vestuario (ver Anexo 3).

BÚSQUEDA

3.5.1. LOCALIZACIONES

Tras haber terminado los diferentes desgloses de decorados (ver Anexo 6.2.) , es necesario realizar una búsqueda de localizaciones que coincidan con nuestro imaginario y que al mismo tiempo sean validas para el cumplimiento de los requisitos que marca el guion. Para ello hay que dejarlo todo y empezar a sacar fotos a posibles localizaciones y al mismo tiempo ir valorando las mejores opciones.

En mi caso concreto, tuve que volver a Italia para poder hacerlo. Fui en total 3 veces, con el objetivo de sacar fotos y valorar cuales eran las mejores opciones. Las localizaciones tenían que coincidir con el *concept*, la paleta de color y la psicología de los personajes.

Tras haber realizado una intensa búsqueda, en este apartado expongo las propuestas definitivas de este Anteproyecto para la Dirección Artística de *Los Peces Rojos*. Cada una será explicada y se mostrará su geolocalización en el mapa.

HALL HOTEL

He elegido “Lido Apollo” como mi localización inicial, por sus cristaleras, sus vistas a la playa y su facilidad para acceder a ella. Su geolocalización facilitará mucho las labores de rodaje, ya que se encuentra a solo unos kilómetros de la Suite y se podrá también valorar la posibilidad de realizar un travelling durante todo el viaje de la recepción a la suite.

En dicha localización la presencia de la cristalera es clave, porque quiere representar esa idea de transparencia y de sinceridad con la que Hugo e Ivon supuestamente empiezan el relato. Sin embargo, se podrá ver desde el exterior, el color de las paredes y de todo el mobiliario rojo, que va a crear una ambientación de angustia y de desconcierto en el espectador.



SUITE HOTEL

El hotel es una localización clave, ya que es donde los dos protagonistas presentan por primera vez su conflicto interior y desde donde empiezan los flashbacks que van a dar a entender toda la historia. Es por esta razón, que también visualmente dicha localización tenía que ser diferente y potente. He elegido un *trabocco* que se encuentra en el paseo costero de Pescara, que está rodeado por otros muchos *traboccos*. He pensando que se podía adaptar a una forma de hotel privado, donde cada huésped puede alojarse en un *trabocco* diferente, como una forma de hotel de lujo.

He elegido este *trabocco* entre todos los demás principalmente por su paleta de color y el uso de la madera; ya que es un elemento tradicional de la zona. Las vistas han jugado un papel importante a la hora de elegir, ya que desde esta localización se puede apreciar la costa y la montaña, como se observa en la última foto.

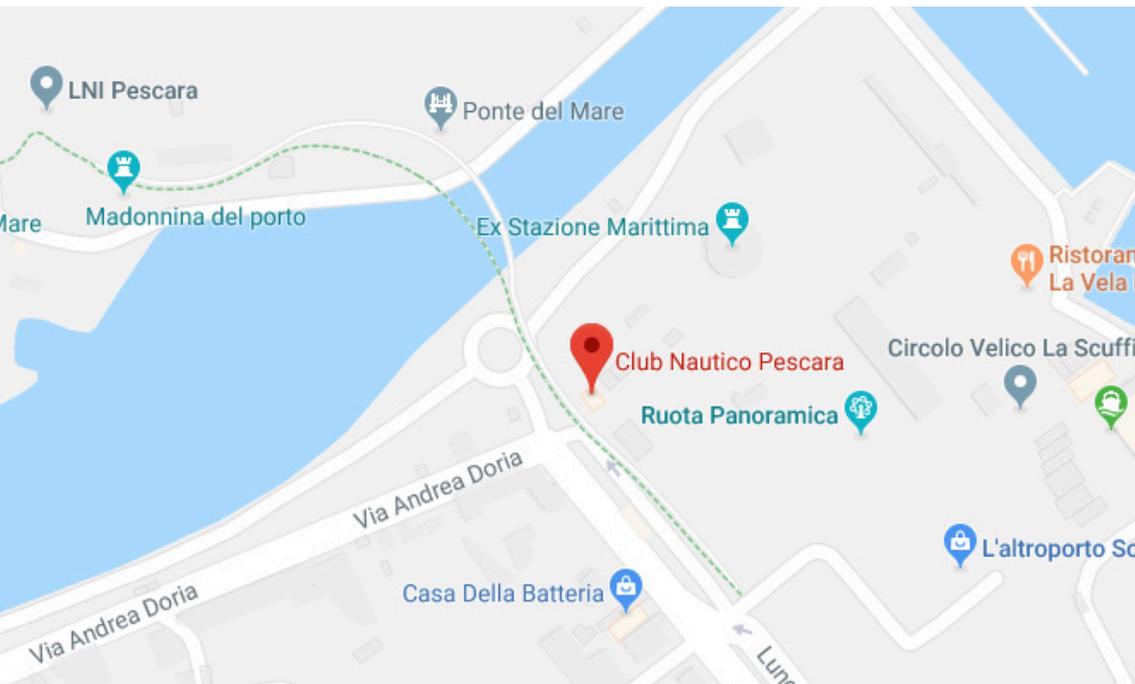
Otro aspecto positivo de esta localización es que no viene utilizada como vivienda, la mayoría de las veces. De hecho estas estructuras suelen ser utilizadas como centro de Clubes Náuticos o bien restaurantes. Lo que facilitaría los permisos y la posible grabación en dicho local.



TABERNA-CLUB NÁUTICO

En el guion original solo se especifica que los personajes, tras la desaparición de Carlos, se reúnen en una taberna para esperar a la policía. Sin embargo, después de haber reflexionado mucho sobre esto, llegué a la conclusión que tenía que cambiar de localización para que el proyecto siguiese una línea narrativa y estética coherente durante todo el relato.

No podía ambientar estas escenas en una localización en el centro de la ciudad, cuando todo lo que está ocurriendo es a lado de la playa. Así, dando varios paseos por el entorno que había elegido para ambientar el Anteproyecto, llegué hasta al Club Náutico de Pescara. Un Club pequeño y cerrado, al cual no he tenido acceso para sacar fotos. Pero el ambiente y el contexto sigue siendo siempre el mismo, con poca iluminación y una zona de fácil acceso, el club náutico es una de las zonas más aisladas y desiertas de toda la ciudad.

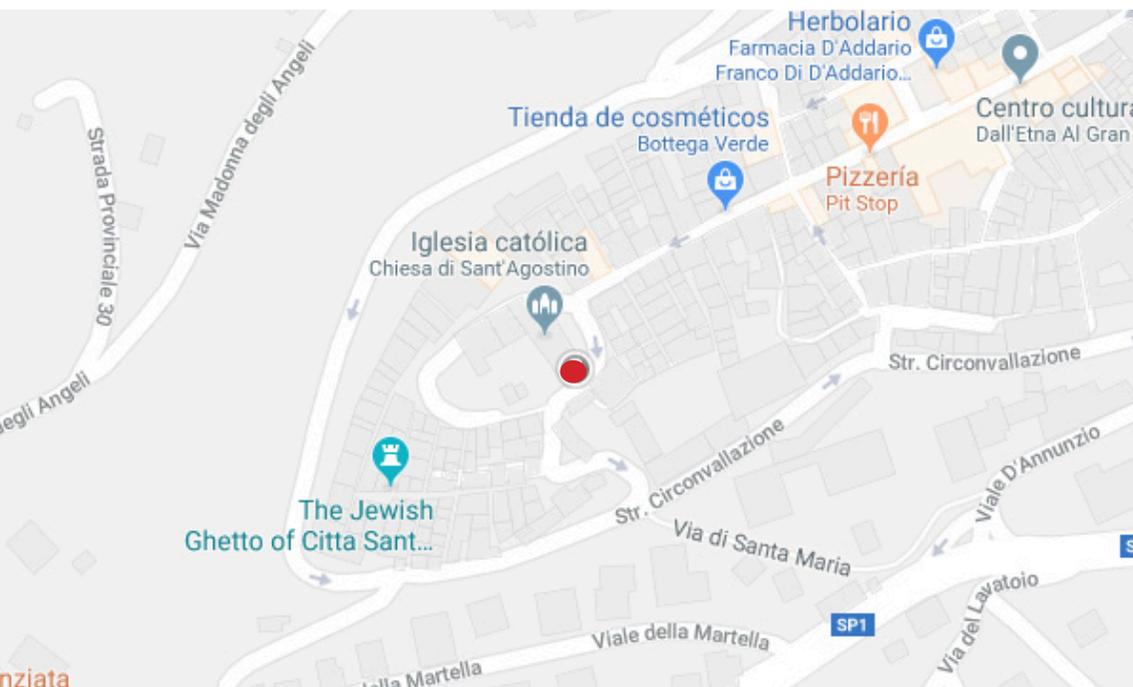


CASA HUGO

Hugo es quizás el personaje principal mas importante del relato, por lo que era muy importante encontrar una buena localización que lo representase y que tenga una gran carga visual. Encontré lo que estaba buscando en Città Sant'Angelo, un pueblo que se encuentra a solos 20km de distancia de Pescara.

Como todos los pueblos de Abruzzo, también Città Sant'Angelo sufrió las consecuencias del terremoto del 2009. La fachada que he elegido como casa de Hugo representa esa decadencia y ruptura de la que he estado hablando a lo largo de todo el proyecto. En realidad esta casa está abandonada y se encuentra el propio centro de la ciudad.

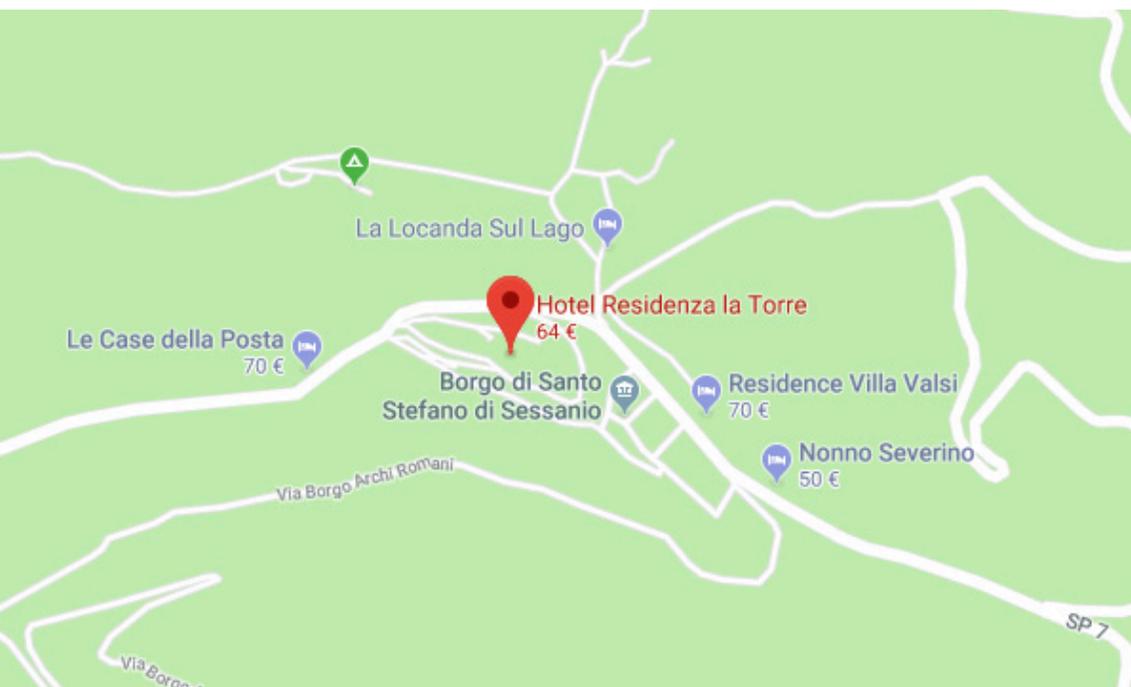
La paleta de color que se puede observar en dicha estructura resume a la perfección toda la banda de colores que Hugo representa. Además, los ladrillos rotos y el musgo que se encuentra en la fachada aumenta esa sensación de decadencia y fracaso del personaje.



CASA HUGO (INTERIOR)

Tras haber realizado, en este caso, una búsqueda principalmente online he encontrado el lugar perfecto que podría ser adaptado como una casa para el rodaje de *Los Peces Rojos*. Se trata del hotel que se llama "Residenza la Torre", situado en unos de los pueblos más importantes de la zona de Abruzzo: Santo Stefano di Sessanio. Dicho hotel presenta varias habitaciones disponibles en su web y ésta que presento aquí es la que más se ajustaba a lo que estaba buscando.

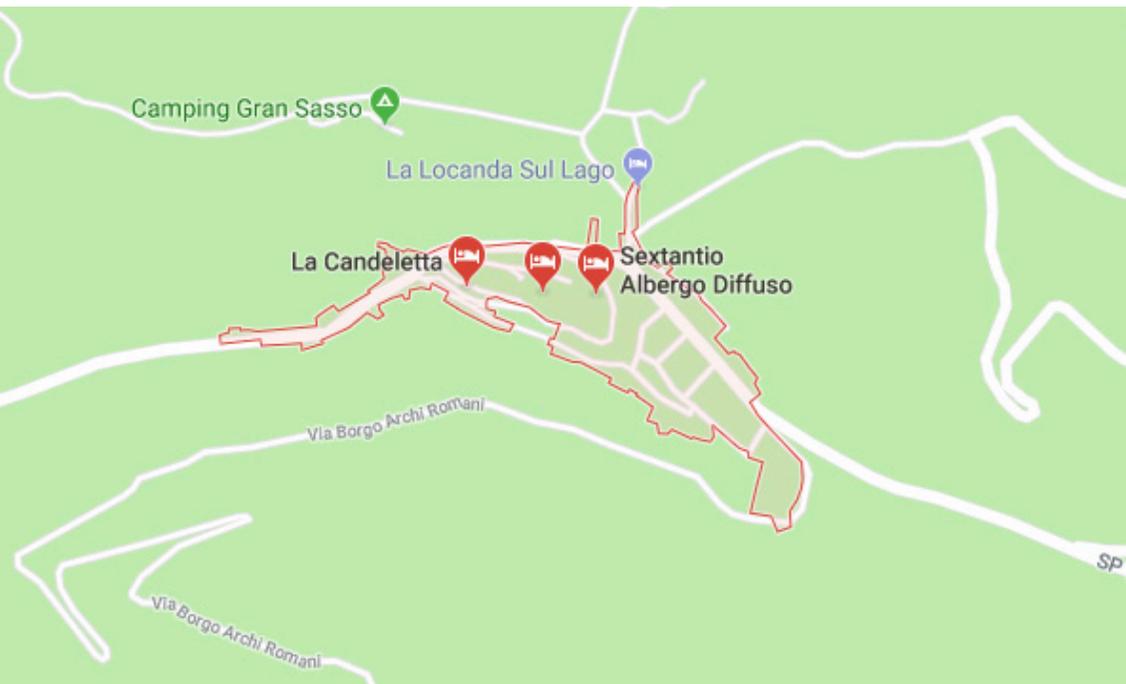
Lo que considero importante de esta localización es el uso de la piedra como elemento decorativo en cada ambiente de la casa y también el uso que se hace de los colores cálidos y la luminosidad suave y difuminada.



PENSIÓN IVON

Siempre en el mismo pueblo, sin la necesidad de movernos mucho, se encuentra la propuesta de la pensión en la que viviría Ivon. He elegido la iglesia del pueblo, para mostrar esa parte tan importante de la sociedad italiana que es la religión cristiana. Cabe mencionar, que sobre todo en pueblo de este estilo, tan pequeños y alejados de la ciudad, la religión se presenta como un elemento clave para la población y para la vida cotidiana de las personas. Es por esta razón que quería mostrar esta parte de la sociedad a través de la pensión, que desde el primer momento había pensando que tenía que ser religiosa.

En esta iglesia no hay ningún convento ni monasterio en que se podría rodar las diferentes escenas, pero había pensado utilizar esta localización principalmente como exterior y por su fachada tan característica y interesante. Además de esta forma en las diferentes escenas de transición entre un plano y otro se podrán añadir planos del pueblo de Città Sant'Angelo.



PENSIÓN IVON (INTERIOR)

Sin tener que salir del pueblo, la localización interior de la pensión de Ivon se sitúa dentro del hotel “La Locanda sul Lago” en el pueblo de Santo Stefano di Sesanio. Es un hotel que consta de varias habitaciones, todas con un estilo muy austero y pobre, que suele caracterizar los dormitorios de los conventos y monasterios.

Obviamente dicha localización no es la final, se tendrán que realizar varios cambios y adaptaciones con el fin de que parezca de la forma más verdadera y autentica posible a una pensión de monjas. Pero en un principio, no habría ningún problema en rodar aquí las escenas que corresponden.



EDITORIAL

Aunque dicha localización no aparezca en muchas escenas, sigue siendo una localización clave para el personaje de Hugo. Para ello lo que estaba buscando era un edificio majestuoso, imponente, pero al mismo tiempo simple y clásico. Lo primero en lo que pensé fue el Ayuntamiento de Pescara, un edificio que resumía todas estas características y en el que además predomina el color rojo.

A parte de ser el Ayuntamiento de Pescara, en este edificio se presentan en su interior numerosas oficinas de todo tipo, por lo que considero apropiada dicha elección desde su visual estética, hasta su contextualización.



BAR

“Penelope a mare” es un bar y restaurante que se encuentra en la playa. Es muy famoso en toda la zona de la costa por sus fiestas nocturnas y sus aperitivos. De noche suelen poner música y deejay. Había pensando que esta localización podía ser adecuada para el relato que se cuenta el guion, cuando Ivon y Magda salen por la noche. De esta forma se va a mostrar la realidad de los hechos, una forma en la que la mayoría de la gente sale en Pescara en verano.

Es una localización cómoda, por la amplitud del bar y por la facilidad de acceso, ya que se puede aparcar sin ningún problema justo en frente del Lido.

Otro aspecto a subrayar a su favor es que el local ya dispone de iluminación y de altavoces, que podrían ser utilizados a la hora del rodar, por lo que facilitaría bastante el transporte y el alquiler del equipo.



COMISARIA

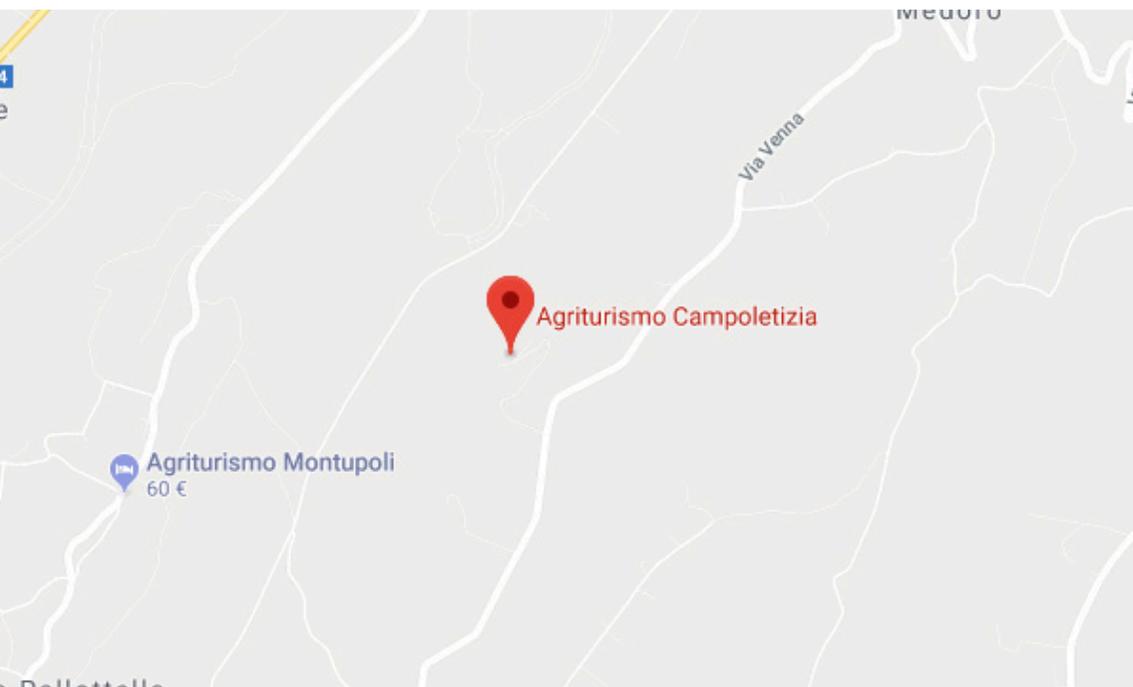
La comisaria elegida es la principal comisaria de la ciudad de Pescara, la más grande y la más céntrica. He elegido dicha localización por su posición y cercanía con el resto de localizaciones. Además de ser una comisaria en uso, por lo que presenta todas las características de una comisaria italiana de hoy en día.



CASA TÍA ANGELA

Aunque esta localización aparezca solo en dos escenas en total durante todo el relato, considero que es un punto clave para el giro de la historia. Por esta razón quería que esta localización fuese especial y representase la verdadera esencia de los paisajes italianos; pero al mismo tiempo quería también que fuese una casa humilde, sencilla y de color blanco.

La localización que he elegido es un hotel y restaurante a solo pocos kilómetros de Pescara. Está abierto al público y una parte de la estructura está adaptada para servir comidas y cenas saludables. Considero que dicha localización es la más apropiada ya que es fácil acceder a ella y que además concuerde visualmente con todo el resto de la estética de la película.

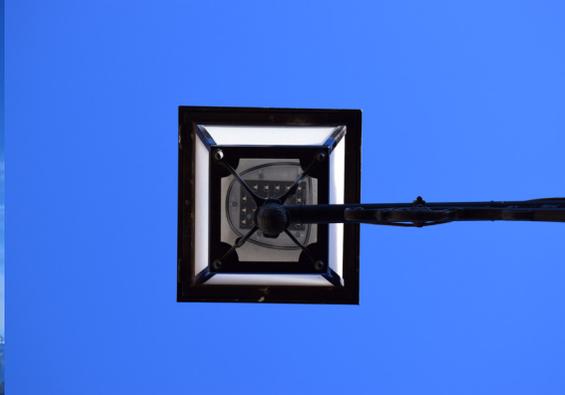


TEATRO

El teatro es un lugar importante y clave, es la localización que describe a Ivon y a Magda, donde empieza todo el juego de roles entre Carlos y Hugo. Por esta razón el color que quería que prevaleciese era el rojo, contrastado con el amarillo. No fue muy difícil, ya que la mayoría de teatros usan estos colores. Pero lo que tenía claro era que la fachada del teatro tenía que romper con la común imagen que se tiene de teatro. Quería que la fachada fuese pobre, como si se tratara de un teatro de poco prestigio y de pueblo.

El teatro que he elegido es el Teatro Rossetti de Vasto, un pueblo costero de Abruzzo. Se sitúa en el centro del pueblo y suele ser utilizado para espectáculos pequeños o ensayos escolares. Lo que me llamó la atención de dicho teatro es su majestuosidad del interior, que rompe mucho con la estética de la fachada. Me parece lo más apropiado, poder utilizar el teatro en su totalidad, sin recurrir a la utilización de decorados artificiales.





3.5.2. DESGLOSE MOBILIARIO (ver Anexo 6.3)

Representa a Carlos



Un sofá para dos personas, representado a Hugo e Ivon, de color rojo.



Luz de neón, tomando como referente a Dan Flavin

Alfombra irregular, de tonalidades oscuras, que aumenta la sensación de conflicto y de tensión en el ambiente.



Cuadro de Rothko, de tonalidades rojas y amarillas, siempre reflejando la paleta de color.

El color verde en interiores va a ser utilizado para romper con todas las tonalidades oscuras, reflejando esa esperanza y naturaleza en la que se enmarca el proyecto



El acuario representa la metáfora de los peces rojos que sintetiza toda la historia, que explica Hugo en la Secuencia 21.

HALL HOTEL

Las tonalidades blancas del mobiliario van a chocar con el color de las paredes de madera de toda la localización. Representando visualmente ese choque entre realidad y fantasía.



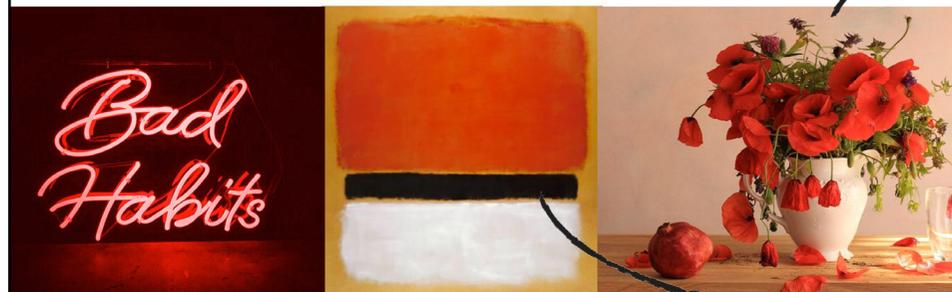
Acuario vacío, en el que van a posicionarse unas piedras, de tal modo que haga referencia al concept: las ruinas.

Mismo juego: un sofá para dos personas y uno individual para Carlos.



Flores marchitas, que quieren representar visualmente ese derrumbamiento de los personajes.

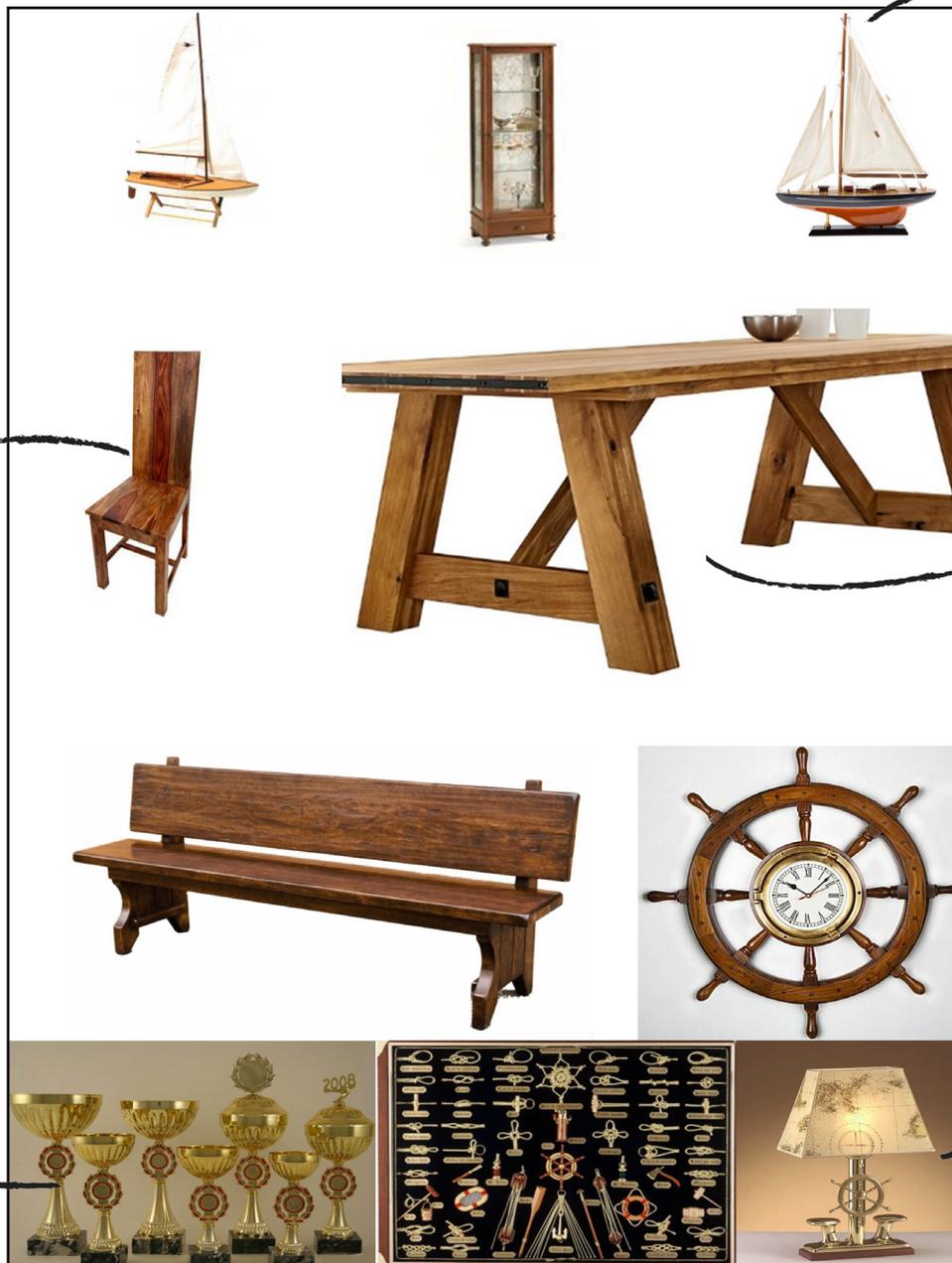
Luz de neón, como en la anterior localización, tomando como referente a Dan Flavin.



Otro cuadro de Rothko, pero con tonalidades donde destaca el color ocre, que representa al personaje de Carlos y su mentira.

SUITE HOTEL

La madera va a ser el material por excelencia de dicha localización, empleado sobre todo con una gama de colores muy oscuros, aumentando esa sensación de agobio y de pérdida.



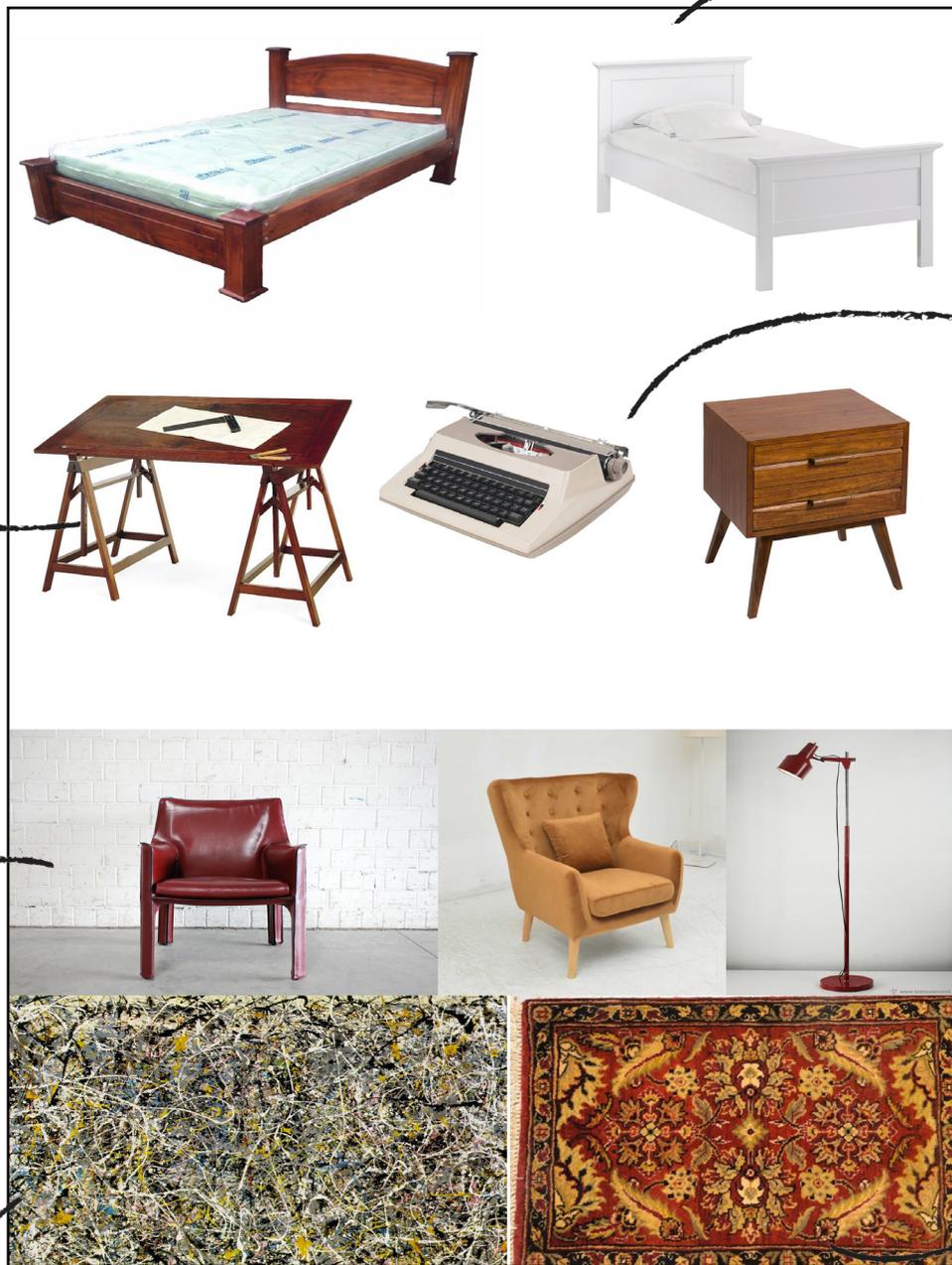
Van a estar presentes varios veleros, de diferentes tamaños.

La mesas de madera van a ser largas y anchas, llenas de botellas de cervezas, aumentando así la sensación de cercanía y de familiaridad del decorado.

Los trofeos van a estar presentes en toda la localización.

La iluminación va a ser difusa y muy cálida.

CLUB NÁUTICO



La cama blanca forma parte del cuarto de Carlos, mientras que la de madera es del cuarto de Hugo. Dos estilos completamente diferentes que reflejan esas dos personalidades opuestas.

La maquina de escribir de Hugo es un elemento imprescindible y clave en la casa de Hugo, ya que es lo que utiliza para escribir sus novelas.

Mesa de arquitecto, que pertenece a Carlos, según el guion.

Sillón rojo, representa a Hugo, contrastado con el sillón color ocre, que refleja la mentira y personaje de Carlos.

La alfombra persa es un elemento de tradición, que representa esa personalidad y monotonía del personaje de Hugo.

Cuadro de Pollock, máximo exponente del arte abstracto.

CASA HUGO



Todo el mobiliario empleado en esta localización es de hierro forjado, representando ese estilo austero y antiguo con el que se suelen caracterizar las pensión de monjas.

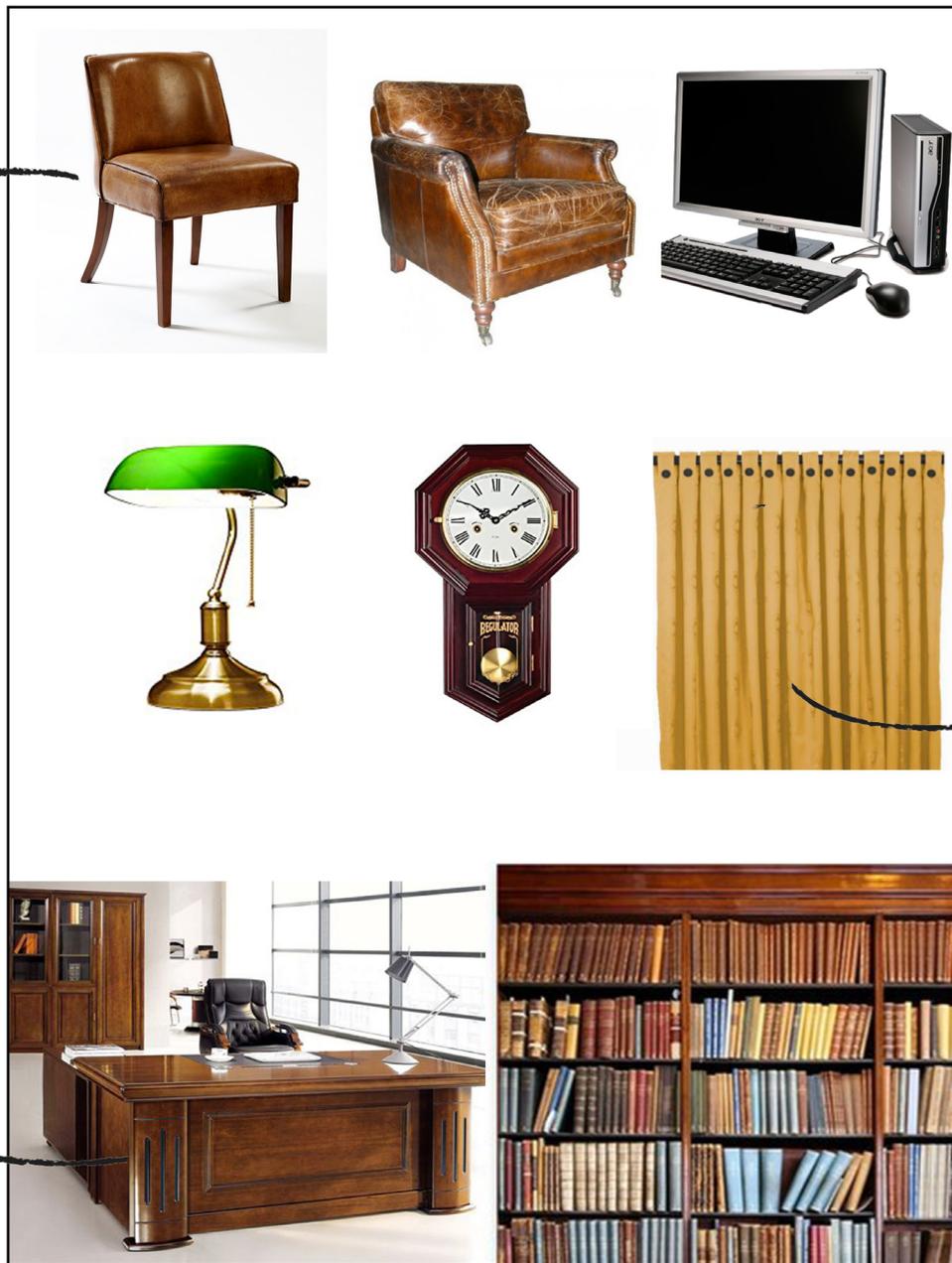
El crucifijo es un elemento clave de toda la localización, representando visualmente la religiosidad de la sociedad italiana.

Va a ser el único cuadro presente en todo el cuarto, en contraste con las personalidades de las dos jóvenes, Magda e Ivon.

El color predominante en dicha localización va a ser el blanco, en las paredes y en mobiliario, como representación de la pureza y religiosidad.

PENSIÓN DE IVON

El sillón de la derecha pertenece al editor, se ve usada y de una buena piel, mientras que la silla de la izquierda es para los clientes, en este caso para Hugo. La silla está nueva y en buen estado. De esta forma se quiere representar visualmente la experiencia en el mundo literario de ambos personajes.



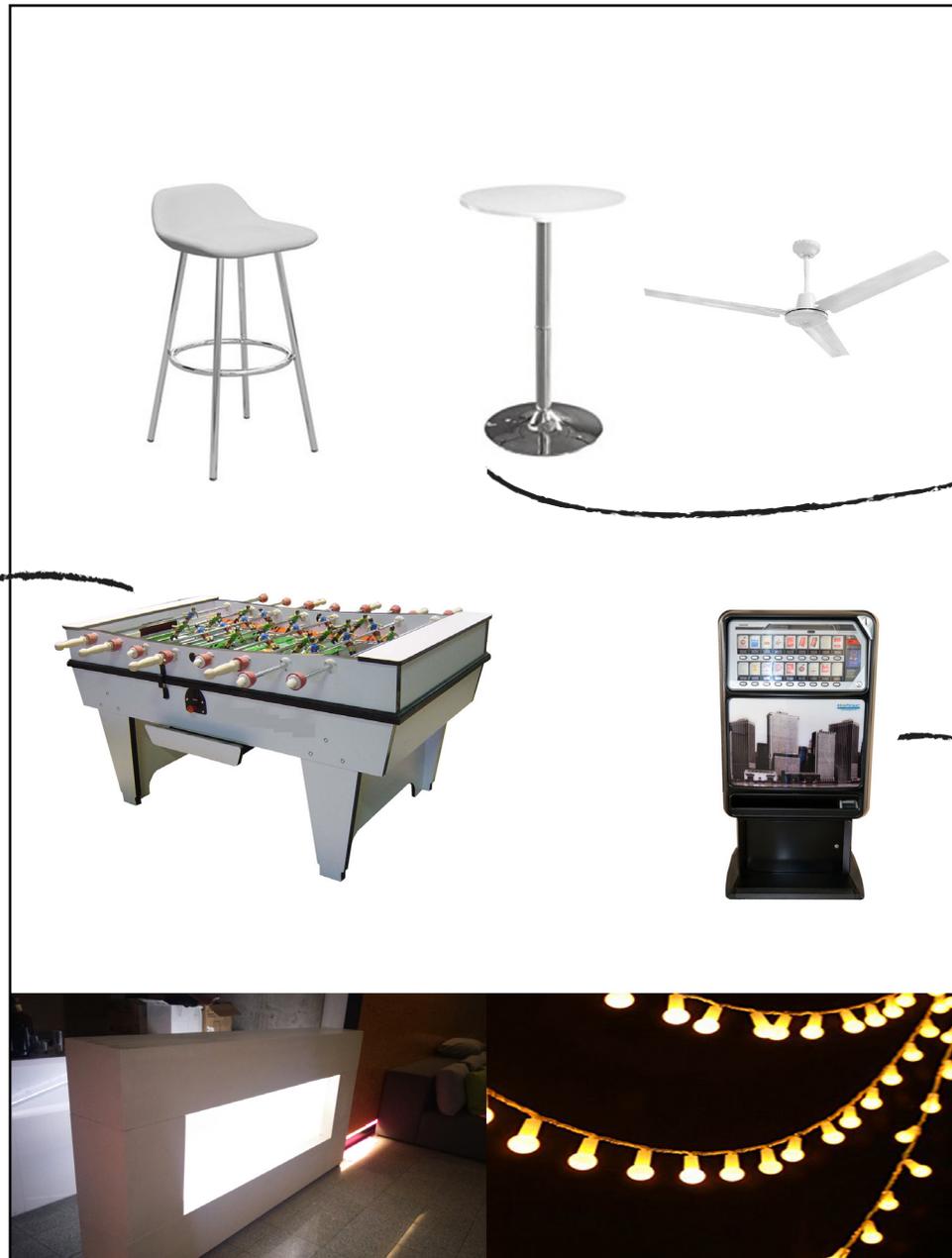
No es el último modelo de ordenador, ya que el largometraje va a estar ambientado en el 2009 y además se quiere visibilizar el hecho que dicha editorial no es la más prestigiosa de la región.

Las cortinas van a ser de color ocre, en relación con el personaje de Carlos y el fracaso de la vida laboral de Hugo.

El material principal de esta localización va a ser la madera, desde la librería, hasta el escritorio van a ser de la misma tonalidad.

EDITORIAL

El futbolín es un elemento que siempre está presente en los bares italianos.



El color predominante es el blanco, para representar esa modernidad y lujo que en realidad no les pertenece a los personajes.

Casi todos los personajes del largometraje fuman, por lo que era necesario posicionar una máquina de tabaco.

Iluminación que estará presente en todo el bar, representando dicha localización de fiesta y de diversión.

BAR

El color predominante es el blanco, que representa ese lugar anónimo, sin personalidad en la que se enmarcan los policías que trabajan allí. El estilo que sigue todo el decorado es sencillo y muy austero, sin muchas decoraciones.



COMISARIA

Estos son todos elementos religiosos, que suelen caracterizar a todas las personas mayores de la sociedad italiana.



Las cortinas van a ser blancas y bordadas. La iluminación en dicha localización va a ser muy natural, por lo que las cortinas de color blanco van a poder incrementar esa sensación de luminosidad.

Siguiendo la línea del estilo de la pensión de Ivon, aquí también la cama va a ser de hierro forjado. Un elemento muy típico en las casas en Abruzzo.

El estilo del mobiliario en general va a ser clásico y muy sencillo.

CASA TÍA ANGELA

Las butacas del teatro va a ser viejas y con muchos signos del tiempo, reflejando esa sensación de conflicto y de deterioro de los personajes, en caso en concreto de Ivon y de su espectáculo que ya no tiene éxito.



El sofá va a estar presente en el camerino. Es un sofá de piel de color rojo, muy usado y con varias partes rotas.

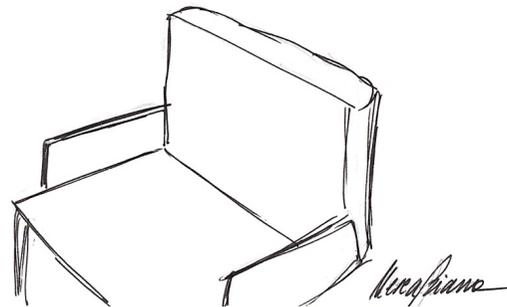
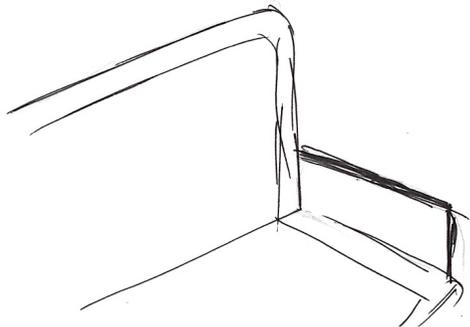
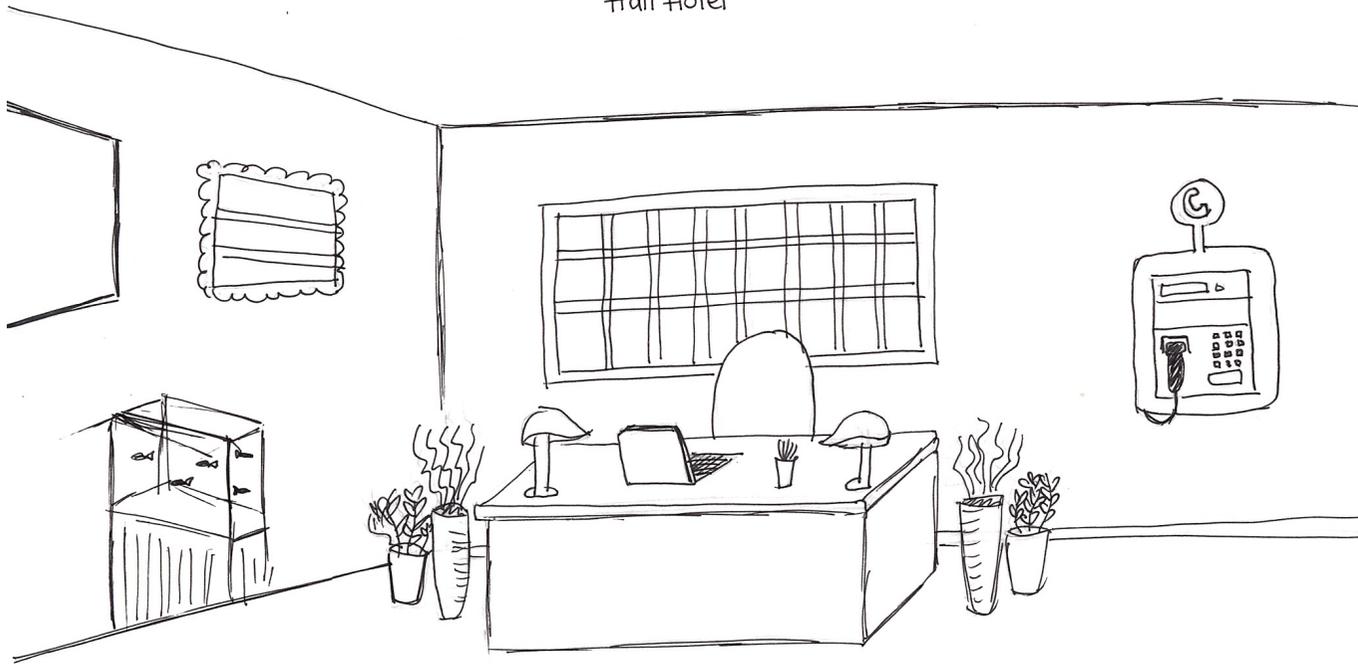
La luz de los espejos, va a ser la principal fuente de iluminación en el camerino. Una iluminación artificial y muy cálida.



TEATRO

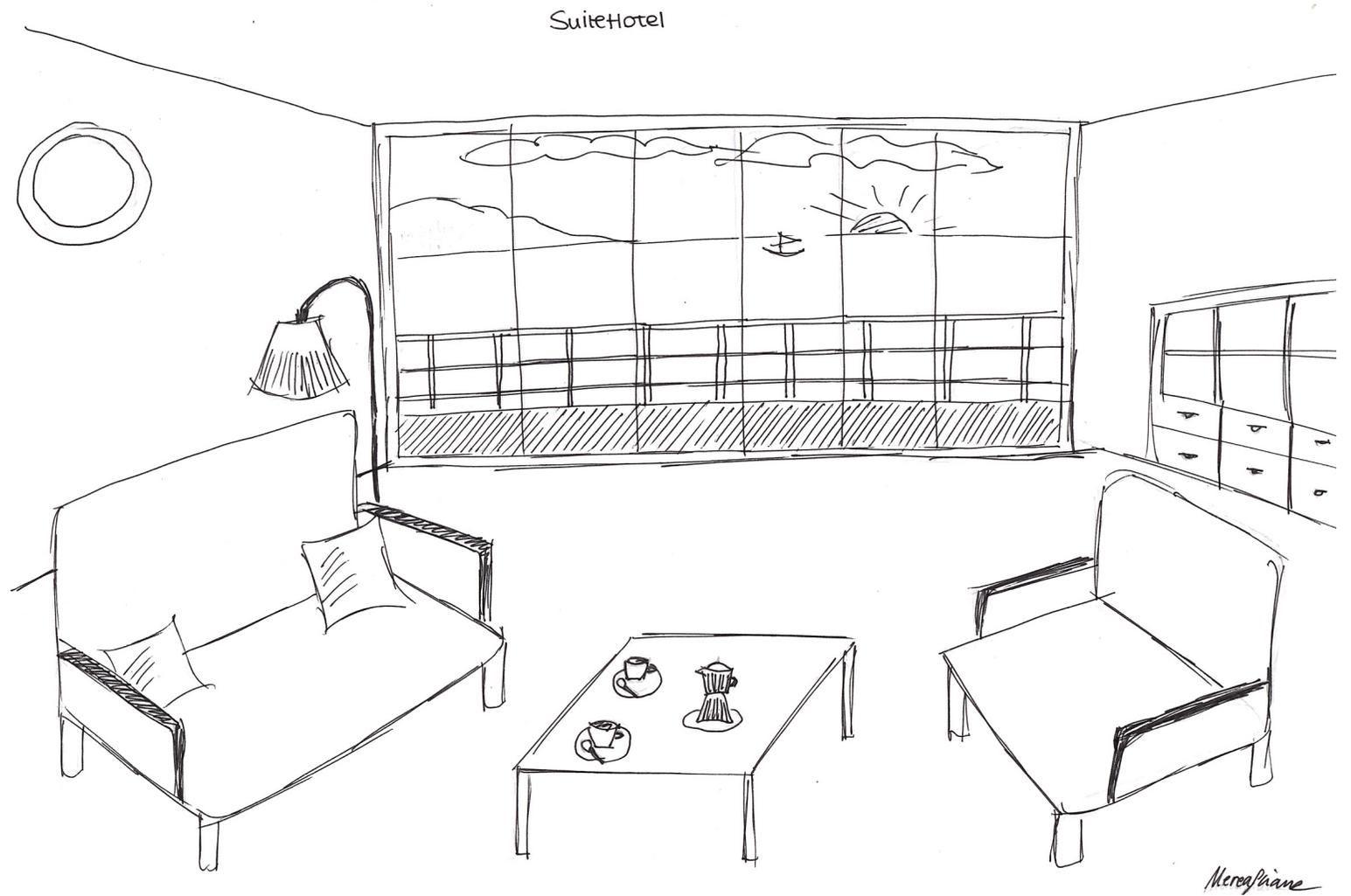
3.5.3. BOCETOS ILUSTRATIVOS

Hall Hotel



HALL HOTEL

SUITE HOTEL

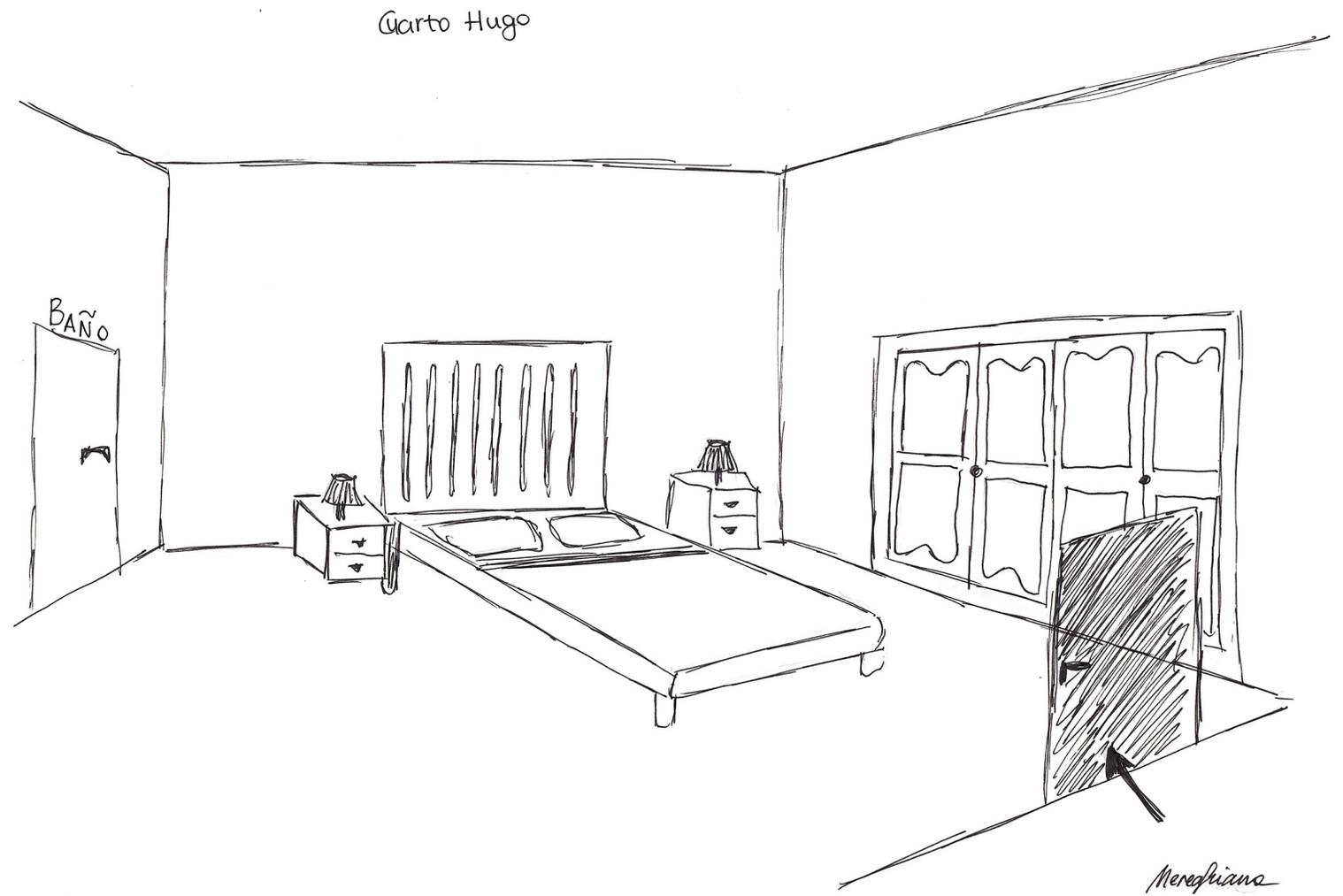


Sala Casa Hugo

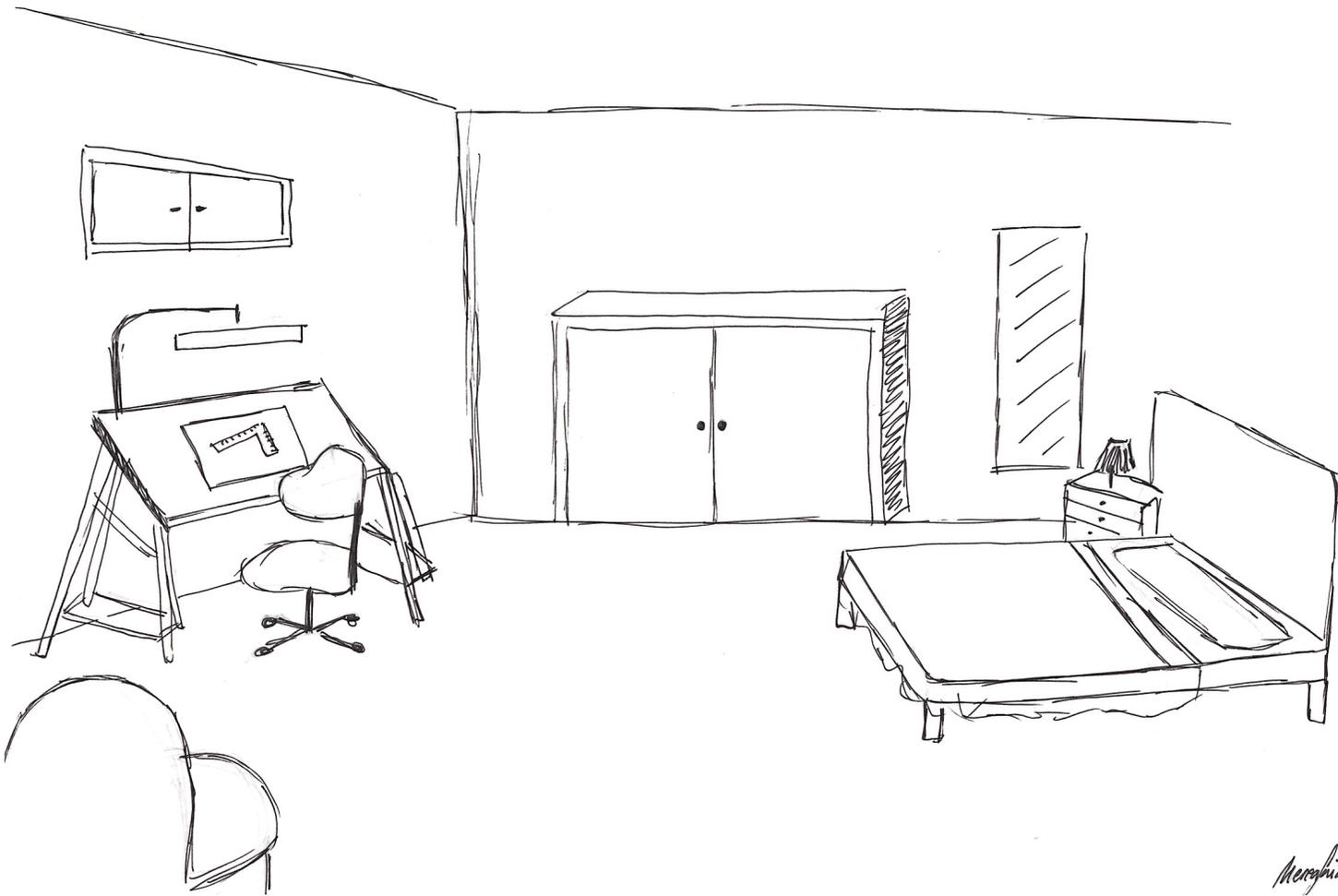


CASA HUGO
(SALA)

CASA HUGO
(CUARTO HUGO)

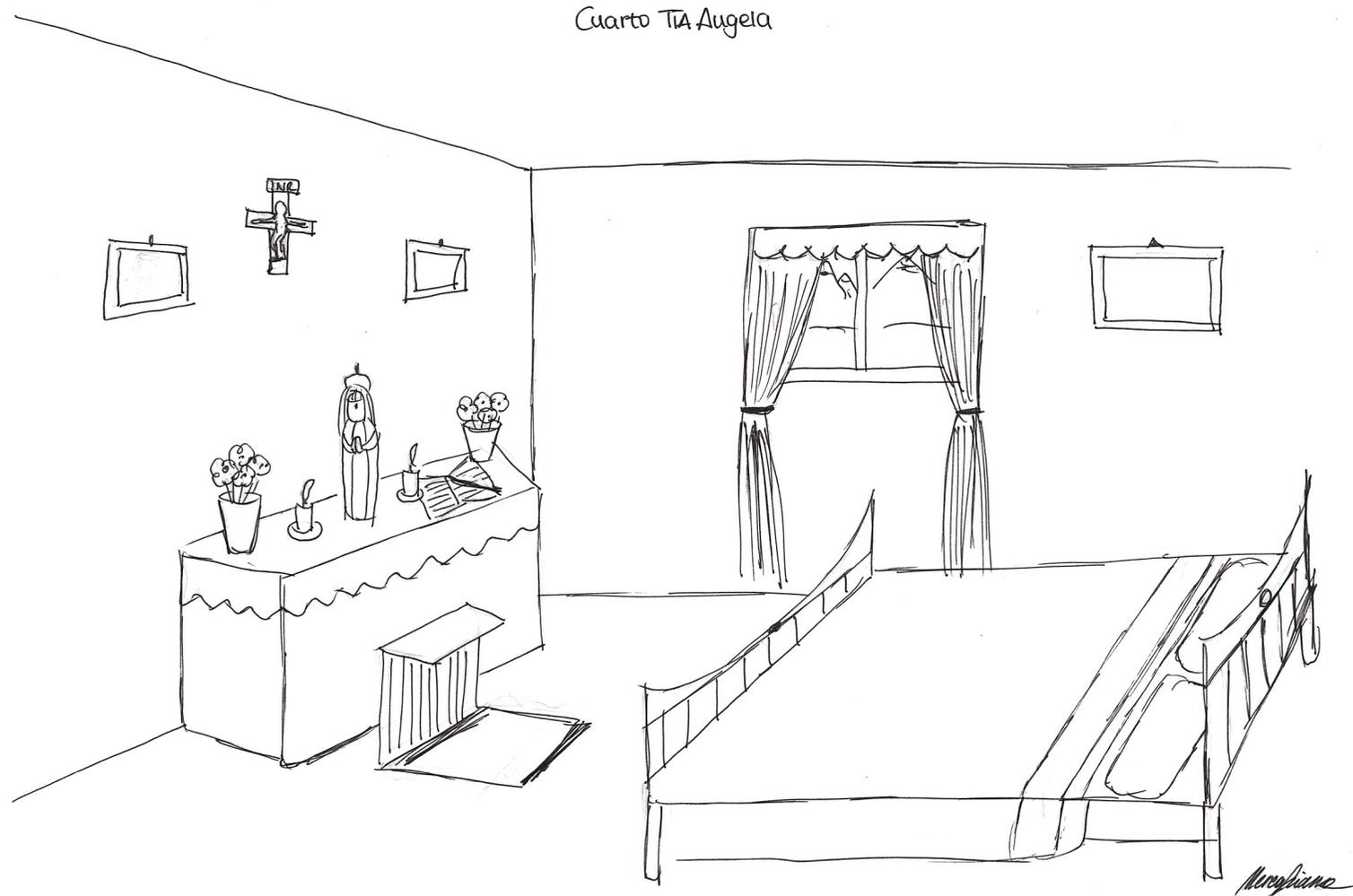


1 Cuarto Carlos

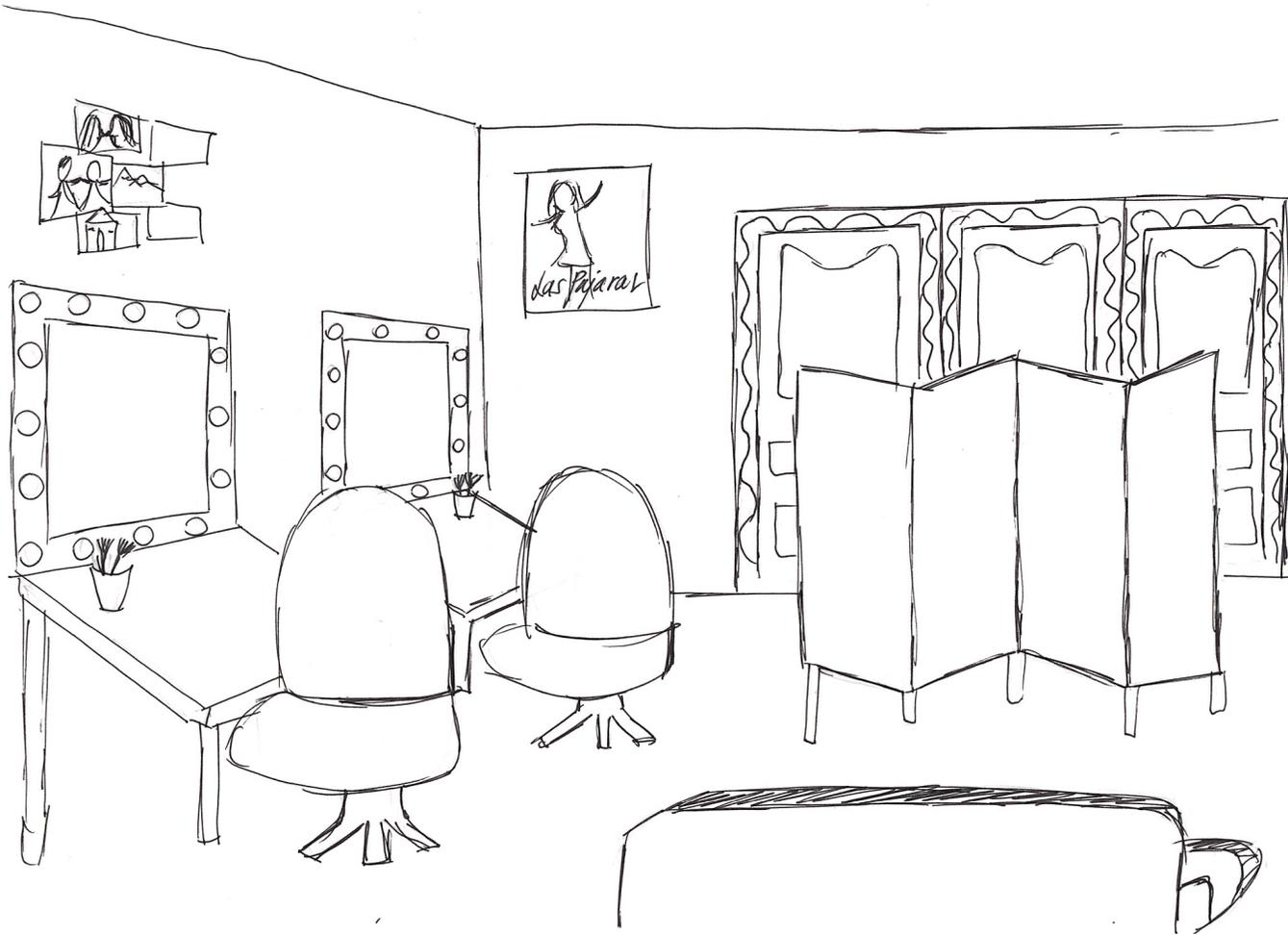


CASA HUGO
(CUARTO CARLOS)

CUARTO TÍA
ANGELA



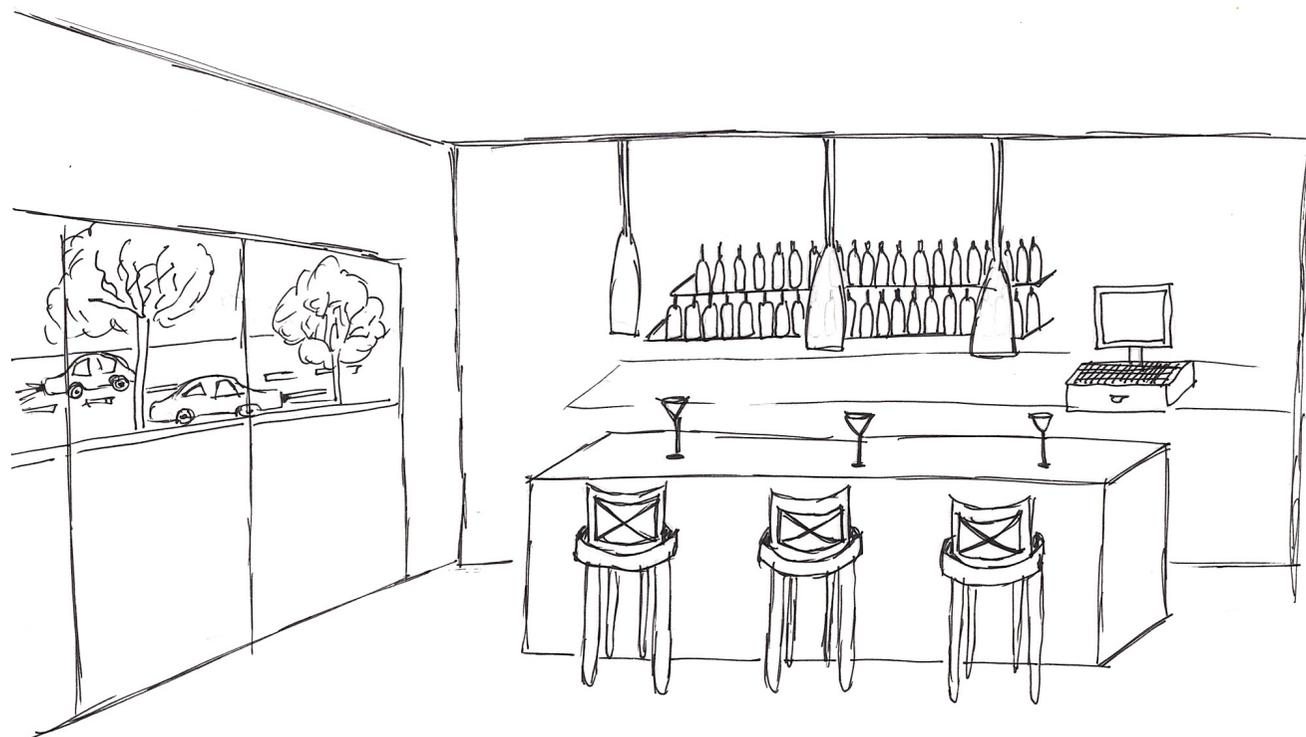
Camerino



CAMERINO

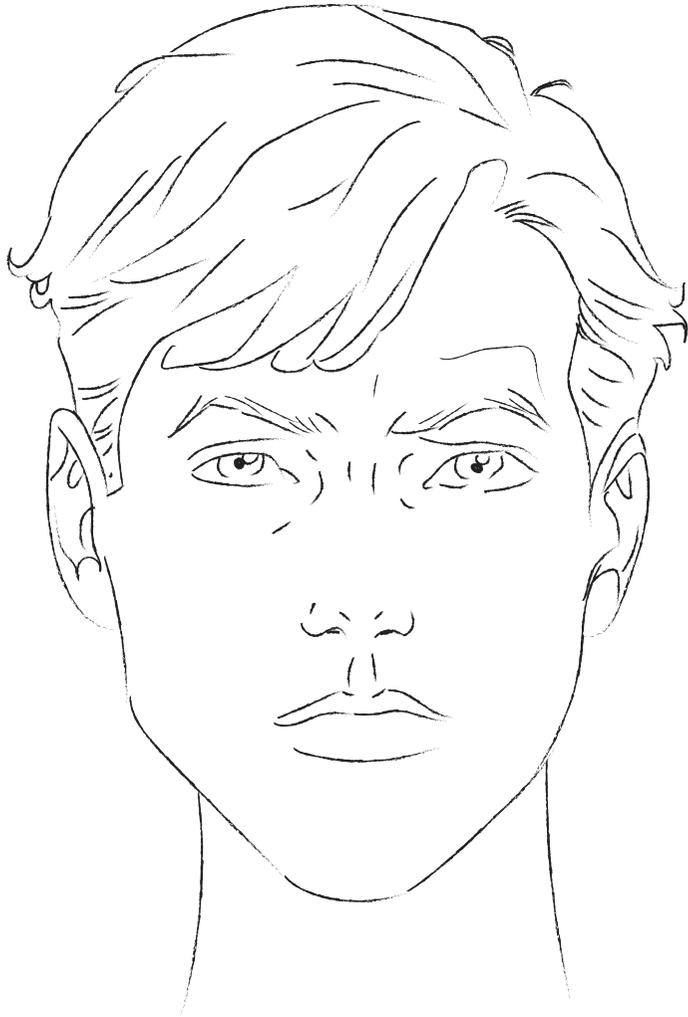
BAR

Bar



Nereghiamo

3.6. PERSONAJES



HUGO

Hugo es un hombre de mediana edad, entre lo 35 años a los 50 años de edad. Físicamente se puede describir como un hombre alto, de piel morena, cabello castaño y ojos oscuros. Resume a la perfección el prototipo de hombre mediterráneo, con rasgos muy fuertes y determinados.

Por lo que respeta su personalidad, Hugo es un hombre muy introvertido y inseguro, que siempre tiene miedo de expresar su opinión. Pero tiene otras cualidades, cómo son por ejemplo la creatividad y la imaginación. Toda su vida gira entorno a estos dos elementos. Dicha creatividad es tan eficaz, que una de sus creaciones se convierte en la mentira en la que se basa su vida.

El personaje está muy enamorado de Ivon, su actual pareja, pero al mismo tiempo no sabe si puede confiar en ella por completo. En un momento muy crítico de su vida, Hugo muestra todas sus debilidades e inseguridades a lo largo del largometraje.



IVON

Ivon, una joven mujer de 30 años de edad, representa la belleza y el atractivo con el que se suele representar a la mujer italiana en general. Sofisticada, educada, elegante, Ivon consigue seducir a todos los hombre que le rodean solo con una mirada. Es alta y de cabello ondulado de color castaño claro. Su rostro es limpio y juvenil, sin arrugas y con poco maquillaje, solo se maquilla para actuar en el teatro. Su forma de moverse y de andar es elegante y tranquila, hasta su forma de fumar resulta atractiva.

La personalidad de Ivon, es completamente contrastante con la de Hugo. Ivon es alegre, llena de vida, determinada y muy segura de si misma. Cree en su belleza y cree en sus capacidades como actriz y todo esto se refleja en su forma de hablar y de conversar. Sabe bien lo que le gusta y lo que no, pero al mismo tiempo entra en crisis en el momento en que tiene que demostrar si quiere de verdad a Hugo, su pareja, o no. Su debilidad es justamente esta: la lealtad y la fidelidad.



INSPECTOR

El inspector es el policía que investiga con atención todo el caso de la desaparición de Carlos. Es un hombre muy joven, dando la impresión de ser demasiado joven para ser inspector. Es alto y de pelo oscuro. Lo que llama la atención de este personaje es su atractivo, su rostro limpio sin barba, con ojos verdes y con una dentadura perfecta.

Su forma de hablar es educada y tranquila, manteniendo siempre una distancia profesional entre los diferentes personajes. Tiene un carácter fuerte, determinado a solucionar el caso, pase lo que pase. No pierde la esperanza y consigue conectar todos los indicios y testimonios que tienen, hasta conseguirlo.



COMISARIO

A diferencia del inspector, el comisario es bastante más viejo y menos en forma. Entre los 50 y 60 años de edad, el comisario tiene un aspecto físico bastante dejado. Tiene una grande barriga y muchas arrugas en el rostro, el comisario siempre lleva gafas.

Lo que choca de este personajes es que aunque su aspecto físico pueda dar a entender que es un hombre con muchos años de experiencia y de vivencias, en realidad luego en el momento de lo hechos no hace mucho para resolver el caso. De hecho es siempre el inspector el que consigue conectar las pistas y acabar con el caso. Su dejadez se puede ver reflejada también en su forma de trabajar.



MAGDA

Magda es una joven mujer, menos guapa que Ivon, pero que consigue seducir más a los hombre. Alta y de pelo rubio, la joven chica, consigue hacer enamorar a todos los hombre que la miran. Tiene un estilo completamente opuesto al de Ivon. Ivon elegante y sofisticada, mientras que ella es más provocativa, desde su forma de vestir, hasta su maquillaje y la forma de hablar.

Su personalidad es muy controvertida. No consigue distinguir lo que está bien y lo que está mal, se deja llevar por sus sentimientos e impresiones; al mismo tiene que intentar convencer a Ivon a hacer lo mismo. Todos los consejos que le da, van a ser negativos para Ivon, llevándola a tener solo más problemas.



CONSERJE

Aunque el conserje aparezca poco a lo largo de la historia, su figura es muy importante para el guion. Su personaje aparece solo en una localización, el hall del hotel, una localización que he descrito como muy moderna y con colores muy chocantes. Es justo por esta razón, que el conserje tenía que seguir esta línea. El personaje es muy joven, con un estilo muy moderno y extrovertido.

Su forma de interactuar aun así es un poco banal, casi infantil, como dando a entender que ese trabajo le queda demasiado grande. Utiliza un vocabulario poco apropiado, a veces hablando en dialecto, chocando con la elegancia del entorno en el que se encuentra. Esto quiere solo enfatizar esa sensación de malestar, de tensión, que empieza a aparecer desde la primera escena del largometraje.



CAMARERA

La camarera es una joven chica, que lleva siempre el mismo uniforme. Habla muy poco a lo largo del relato y es muy reservada y tímida. Esa timidez se consigue ver hasta en su forma de andar, mirando siempre al suelo y sin mirar muchos a los ojos a los personajes.

3.7. PALETA DE COLOR



TONALIDADES ROJAS

Son las tonalidades más importante de todo el Anteproyecto, ya que aparecen en casi todas las secuencias. El rojo representa el conflicto entre los personajes, la mentira y también la muerte de Carlos. Siempre empleado en diferentes tonalidades.



TONALIDADES OCRES

El color ocre es el principal color que representa la figura de Carlos. Un color completamente opuesto al rojo, dicho color también será presentando en todas las secuencias creando esa contraposición entre lo real y lo ficticioso: rojo representado el mundo interior, y el amarillo lo real como pueden ser las ruinas del terremoto o bien los paisajes de Abruzzo.



TONALIDADES VERDES

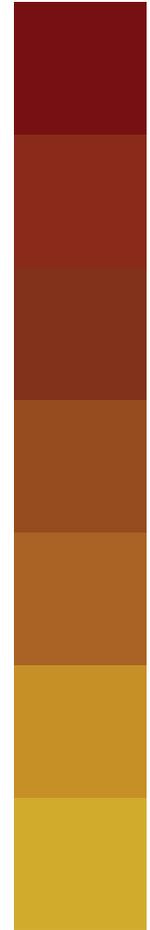
El verde representa naturaleza, libertad y esperanza. En este caso concreto, el verde estará presente sobre todo en los exteriores, contrastando con los colores oscuros y artificiales de los interiores



TONALIDADES MARRONES

El marron es un color que aparece mucho a lo largo del proyecto, ya que representa la tradicionalidad de esta region y la naturaleza. Todas las casas presentan alguna tonalidad de marron e incluso es el color que màs llama la atencion despues del terremoto, en su conjunto en las ruinas es el color que màs predomina.

INTERIORES

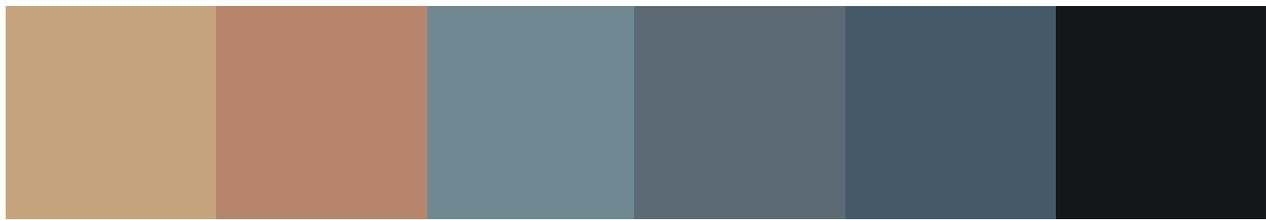


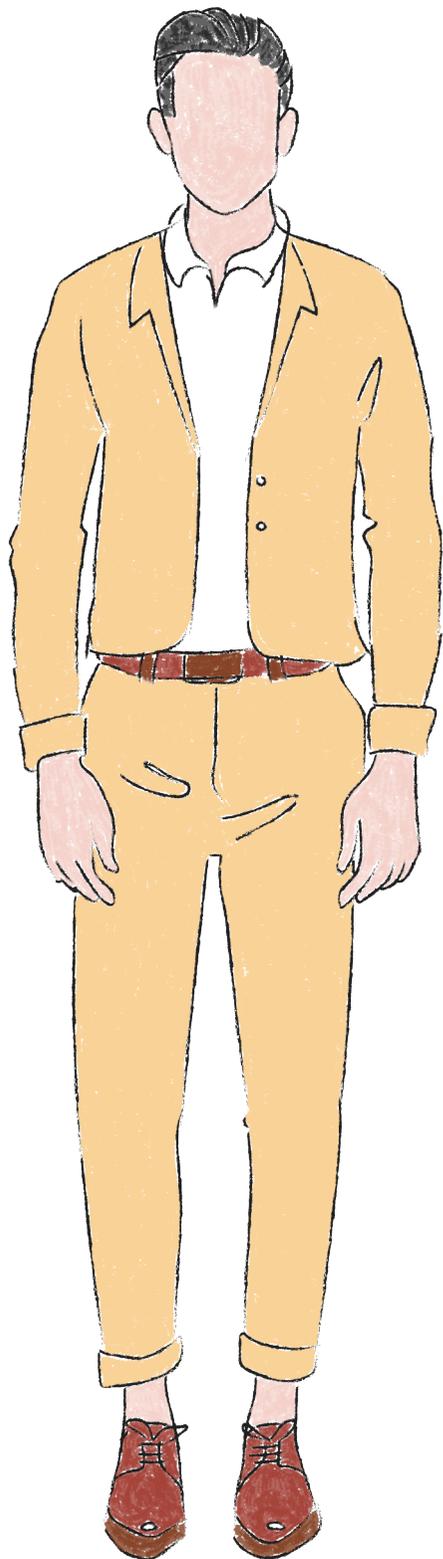
EXTERIORES



3.8. VESTUARIO







HUGO



Número traje: 1

Secuencias: 1 - 2 - 3 - 9 - 11 - 20 - 21 - 22

Descripción:

Uno de los vestuario más importantes de todo el relato y el que más se repite. El color predominante es el ocre, ya que es el color que representa a Carlos. En todas las secuencias en la que aparece este completo, Hugo estará pensando en la muerte de Carlos y se arrepentirá de su decisión.



HUGO

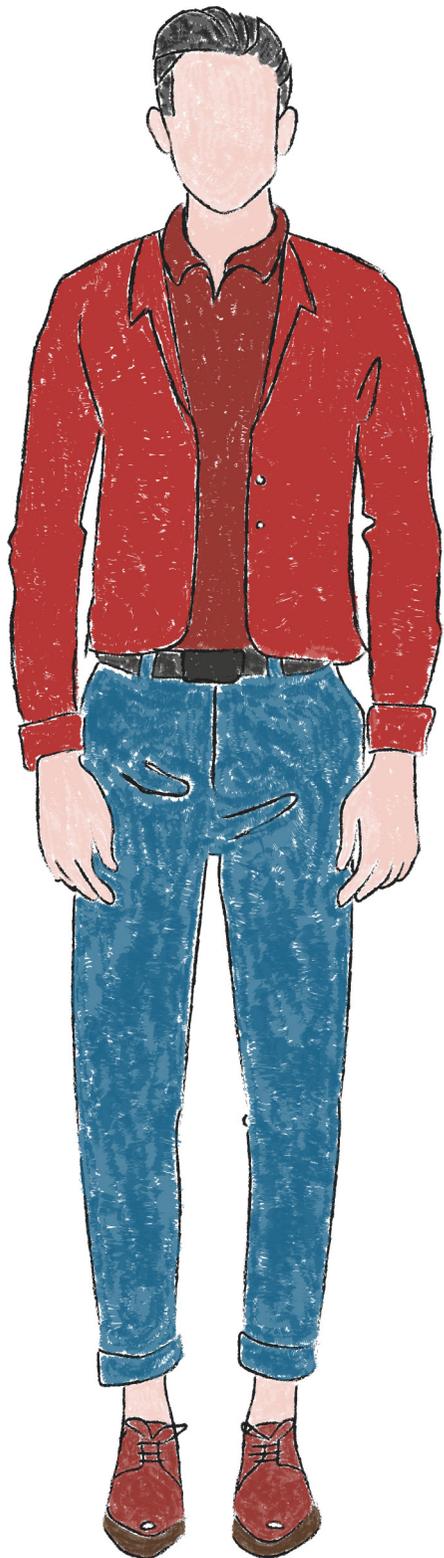


Número traje: 3

Secuencias: 6 - 15

Descripción:

Con un estilo mucho más clásico y elegante, es como Hugo se presenta a la editorial para presentar sus trabajos. Siempre con su carpeta roja entre las manos, donde guarda todas sus novelas. He querido contrastar los colores desaturados, con el color rojo que choca visualmente con la sencillez del estilo elegido.



HUGO

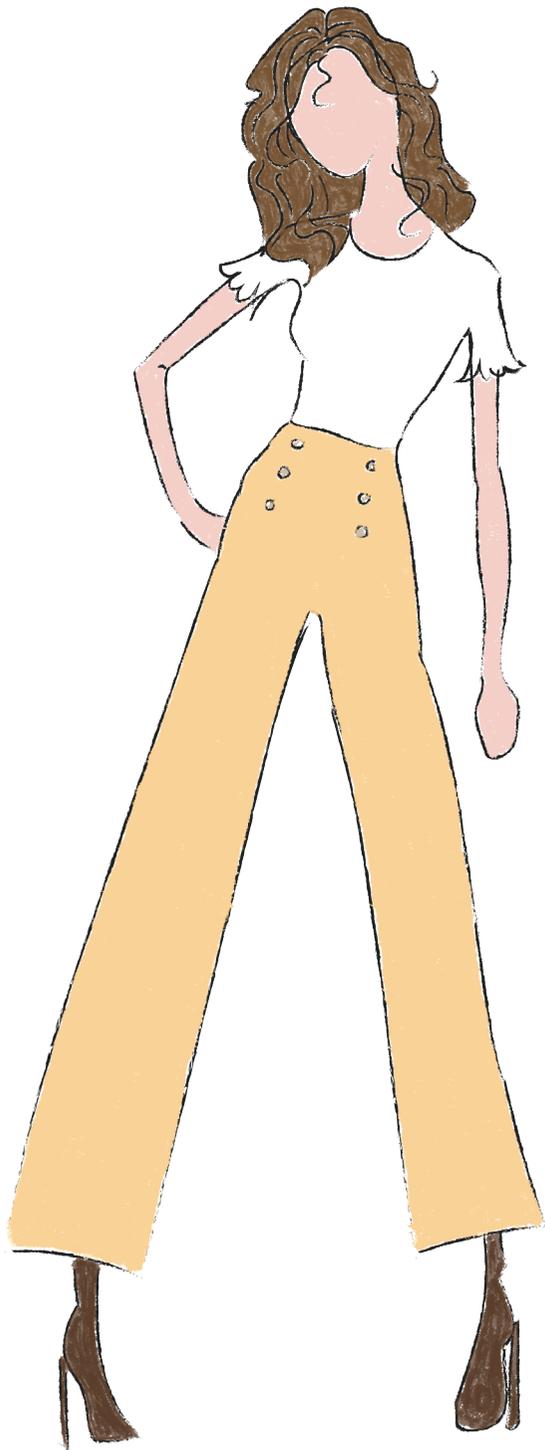


Número traje: 8

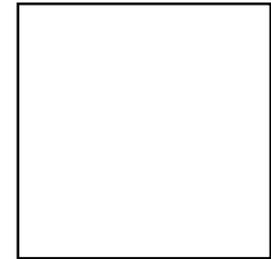
Secuencias: 14 - 16 - 17 - 18 - 19

Descripción:

Hugo pierde el control y se enfrenta a Carlos, como si existiese de verdad. En estas secuencias se puede observar la locura y la fragilidad de Hugo en su totalidad. Es por esta razón que he elegido que el color predominante sea el rojo, el color por excelencia de todo el Anteproyecto. Con un estilo muy casual y sencillo es como Hugo va a enfrentarse a su propias mentiras.



IVON



Número traje: 1

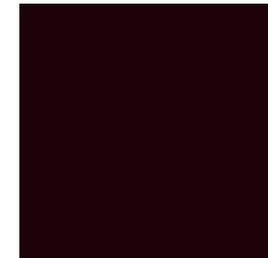
Secuencias: 1 - 2 - 3 - 20

Descripción:

En conjunto con Hugo. Es cómo va a empezar el largometraje, con una pareja que llevan hasta la misma tonalidad de vestuario. Esto quiere reflejar ese momento de completa complicidad entre los dos, uno de los pocos momentos en los que ambos consiguen entenderse y comunicarse como es debido. Ivon lleva un completo elegante, con tacones, para reflejar esa ambición que siempre ha tenido de poder ser algo que no es.



IVON

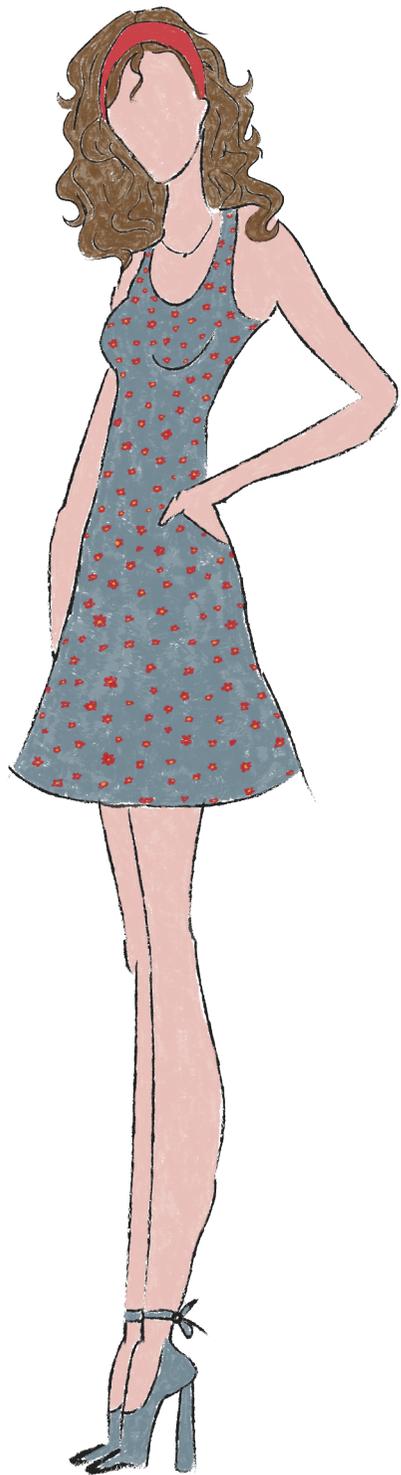


Número traje: 3

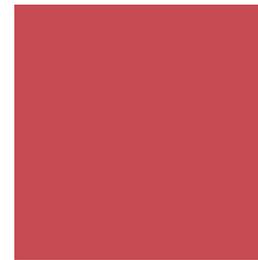
Secuencias: 4 - 14 - 16

Descripción:

Este es el traje con el actúa Ivon durante todo el largometraje. Un traje de torera, de un claro estilo español. He decido mantener este traje, aunque la película esté ambientada en Italia, porque en la cultura italiana dichos trajes y vestido vienen muy admirados y queridos.



IVON



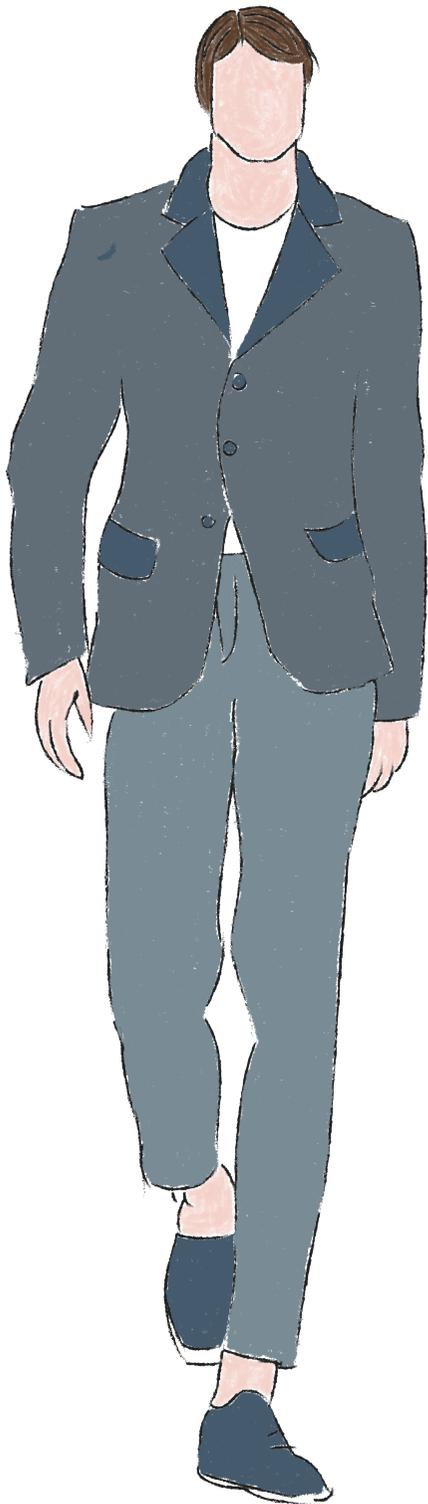
Número traje: 7

Secuencias: 9 - 11 - 21 - 22

Descripción:

El completo más sencillo y casual de todo el vestuario de Ivon: un vestido estivo con un estampado floral de color rojo. He querido contraponer el color desaturado y opaco del azul, con el rojo que en este caso quiere reflejar esa rebeldía y esas ganas que tiene Ivon de hacer lo incorrecto.

INSPECTOR



Número traje: 1

Secuencias: 3 - 9 - 10 - 21 - 22

Descripción:

Con una paleta de color en la que predomina el color azul, el Inspector representa esa objetividad y distancia con el relato, también reflejado con la elección de los colores. El inspector representa un personaje muy profesional y poco involucrado en la historia, por lo que su vestuario tiene que presentar esa distancia.



COMISARIO

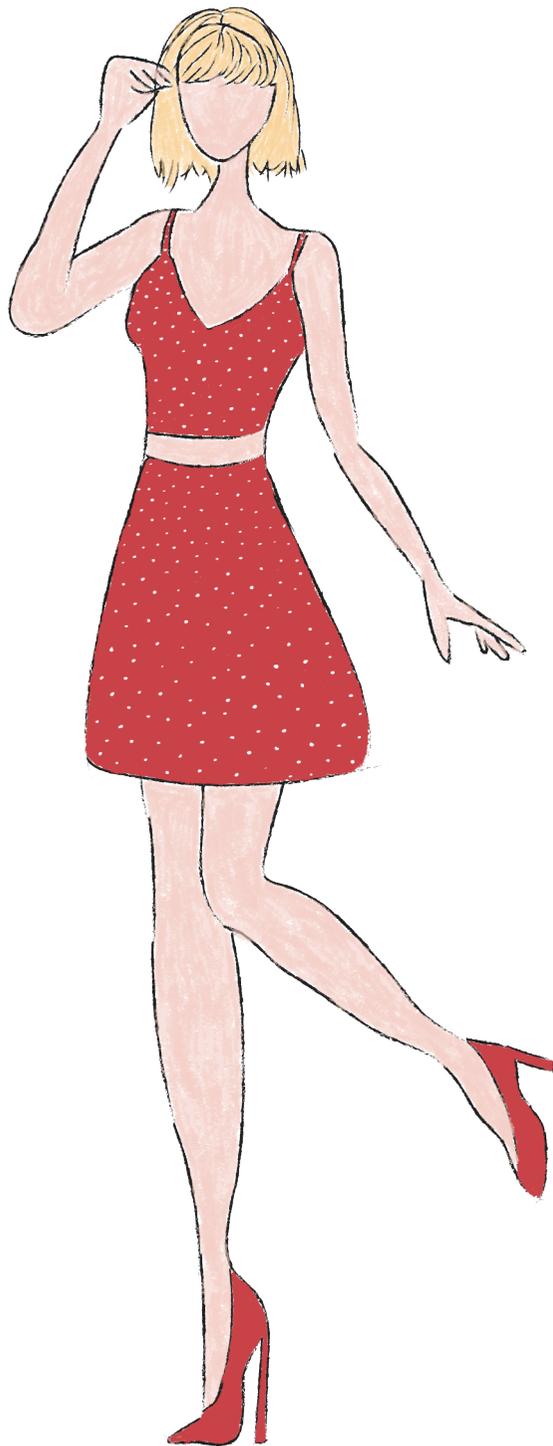


Número traje: 1

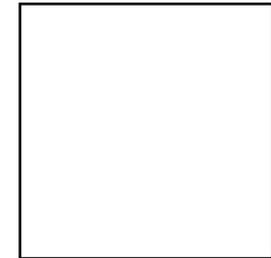
Secuencias: 3 - 9 - 10 - 21 - 22

Descripción:

En contraposición con el Inspector, el comisario es un personaje menos profesional, aunque tenga más experiencia, no ha sido capaz de conectar todos los indicios para llegar a la conclusión del caso. Por esta razón he querido jugar con los colores del vestuario para representar esa cercanía con los personajes.



MAGDA



Número traje: 5

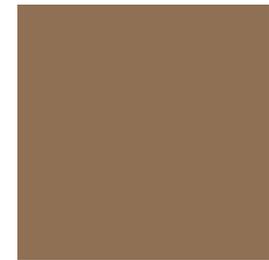
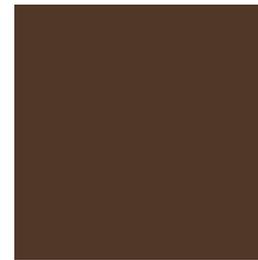
Secuencias: 18

Descripción:

Guapa. Atractiva. Provocadora. Sexy. Magda es la protagonista que resume a la perfección la figura de la mujer fatal. Con un completo muy juvenil y provocador de color rojo, Magda deja a todo el bar en el que están pasado la noche las dos amigas sin palabras.



CONSERJE



Número traje: 1

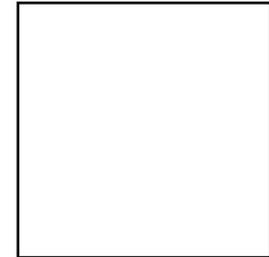
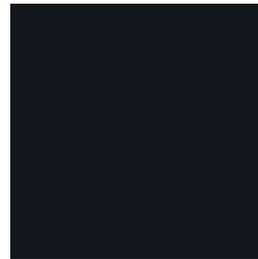
Secuencias: 1 - 10 - 20 - 22

Descripción:

El conserje nunca sale del Hall del Hotel. Teniendo en cuenta esto, quería que el personaje fuese en conjunto con los colores predominantes del decorado: es decir el rojo. Contrastando con el ocre que llevan Hugo e Ivon. Este es único conjunto de vestuario que utilizará a lo largo de la película.



CAMARERA



Número traje: 5

Secuencias: 1 - 3 - 10 - 11 - 20 - 21

Descripción:

El traje de la camarera es clásico y simple. Bicolor: negro y blanco, intenta reflejar también esa lejanía con la historia y los acontecimientos. El conjunto se compone de una mini falda y una blusa con un escote pronunciado.

CONCLUSIONES

4. CONCLUSIONES

Tras haber finalizado el presente Trabajo de Fin de Grado, ahora llega el momento de hacer un balance sobre los objetivos alcanzados durante todos estos meses de trabajo. Haciendo referencia a lo propuesto al principio de este documento, puedo afirmar que el objetivo principal ha sido satisfecho: poder aplicar todos mis conocimientos cinematográficos, que he ido adquiriendo a lo largo de estos cuatro años de carrera. Cabe mencionar que dicho Anteproyecto ha resultado más complejo de llevar a cabo de la que me esperaba. Es un trabajo muy minucioso y difícil de finalizar, si no se sigue una buena planificación del trabajo.

Con lo que más estoy orgullosa de mi trabajo es el hecho de poder haber llevado a cabo todo un planteamiento audiovisual de una película, siguiendo mis ideas originales y sobre todo mis gustos. Creo que todo el trabajo refleja a la perfección lo que me gusta, desde el mobiliario, hasta el vestuario, siguiendo todo una paleta de color determinada; ya que en un principio lo que más me preocupaba era perder esa línea de coherencia a lo largo del proyecto.

Aun así creo que se podrían mejorar algunas cosas, como por ejemplo la propuesta de diferentes localizaciones para cada escena y una mayor variedad de fotos adjuntas con ellas. De hecho en un principio del trabajo, había pensando añadir en cada localización un pequeño vídeo en el que se pudiera ver la localización en su totalidad y todo el espacio disponible para el rodaje. Esto fue difícil de llevar a cabo, ya que las localizaciones que he elegido se encuentran en un país completamente diferente y he tenido pocas oportunidades de viajar allí durante este año.

En conclusión, este Trabajo de Fin de Grado ha sido un proyecto muy importante para mi futura carrera, ya que he podido aprender a gestionar mi tiempo de forma individual, pero sobre todo he ido conociéndome de una forma completamente diferente. Me siento satisfecha de haber podido reflejar esa creatividad que quería demostrar con este Anteproyecto y espero poder demostrarlo muy pronto también fuera del ámbito universitaria.

BIBLIOGRAFIA

5. BIBLIOGRAFÍA

Arrocena Badillos, Carmen (2005). *Un colorista y poliédrico laberinto. Los largos años 50 (1951-1962)*. Madrid: Ediciones Liceus

Bernardi, Sandro (2002). *Il paesaggio nel cinema italiano*. Padua: Marsilio Editori

Camporesi, Valeria (2014). *Pensar la historia del cine*. Madrid: Ediciones Càtedra

Canziani, Alfonso y Bragaglia, Cristina (1976). *La stagione neorealista*. Bologna: Cooperativa Libreria Universitaria Editrice

Di Carlo, Carlo (2002). *Il cinema di Michelangelo Antonioni*. Milan: Editrice Il Castoro, La Biennale di Venezia

Heller, Eva (2004). *Psicología del color : cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. trad. Chamorro Mielke, Joaquín. Barcelona: Gustavo Gill.

Lupi, Giordano (2009). *Federico Fellini. A cinema greatmaster*. Milan: Mediane srl.

Murcia, Félix (2002). *La escenografía en el cine : el arte de la apariencia*. Madrid: Fundaciòn Autor

Pérez Perucha, Julio (1997). *Antología crítica del cine español 1906 - 1995*. Madrid: Ediciones Càtedra

Rizzo, Micheal (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Omega

Sánchez Noriega, José Luis (2002). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial

_____(2014). *Filmando el cambio social. Las películas de la transición*. Barcelona: Laertes S.A. de Ediciones

Toschi, Deborah (2009). *Il paesaggio rurale. Cinema e cultura contadina nell'Italia fascista*. Roma: Vita e pensiero, Largo A. Gemelli

ANEXOS

6.1.DESGLOSES GENERALES

LOCALIZACIÓN: Trabocco Marittimo, Pescara		ESCENARIO: Hotel			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 1	Nº ESC. 1-2-3-4- 5-6-7	PÁGS. GUIÓN De 1 a 9	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Hugo y Ivon llegan a un hotel de un pueblo costero. Es de noche y se acomodan tranquilamente en su habitación.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	CONSERJE
IVON	CAMARERA

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:

ATREZZO	
<ul style="list-style-type: none"> - Maletín - Estilografica - Hoja de entrada - Llave - Llavero - Tres servilletas - Reloj 	<ul style="list-style-type: none"> - Maleta muy grande - Ropa (zapatos – medias – vestidos) - Visera de sportmen - Pluma de escribir - Telefono - Mantel blanco

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERIA
<ul style="list-style-type: none"> - Calle ancha - Puerta con cristal - Comptoir - Ascensor - Alfombra 	<ul style="list-style-type: none"> - pelo humedo (Ivon)

VEHICULOS	SONIDO
<ul style="list-style-type: none"> - Automovil 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz en off de Carlos - "Los voluntarios" cancion

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Uniforme – boina – bufanda – gorra (Conserje) - Abrigo (Hugo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Galerna - Calle solitaria - Velocidad coche - Ruido mar - Condensacion vapor

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Paseo de costa - Taberna			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 2	Nº ESC. 8-9	PÁGS. GUIÓN De 9 a 11	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Ivon pide auxilio en las afueras del hotel: su hijo Carlos ha desaparecido. Unos guardias intentan tranquilizarlos.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	GUARDIA 1
IVON	GUARDIA 2

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 6	Nº MUJERES 4	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:

ATREZZO	
<ul style="list-style-type: none"> - Copa de coñac 	
DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERIA
<ul style="list-style-type: none"> - Silla - Bombilla amarillenta 	

VEHICULOS	SONIDO
	<ul style="list-style-type: none"> - Fragar del mar - Ruido madera

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Trajes de Mahon (Guardia 1 – 2) - Capote - con salitre de mar- (Guardia 1 – 2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Calle solitaria - Viento

OBSERVACIONES:

1. Posible corte carretera por la noche para grabar la escena 8.
2. Conseguir reproducir la angustia a través de la iluminacion en la taberna.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Promontorio - Suite Hotel			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 3	Nº ESC. 10-11	PÁGS. GUIÓN De 11 a 17	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Empezan las primeras investigaciones sobre el caso y también las primeras búsquedas cerca de lugar del delito. Ivon no parece muy triste, mientras que Hugo no puede ni pensar en ello.

ACTORES:			
PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		CAMARERA	
IVON			
INSPECTOR			
COMISARIO			
FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 14	Nº MUJERES 3	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
NECESIDADES:			
ATREZZO			
<ul style="list-style-type: none"> - Faroles - Cucharilla - Taza de café - llave 			
DECORADOS Y MOBILIARIO		MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA	
<ul style="list-style-type: none"> - cama - almohada - balconcillo - barandilla - ducha 		<ul style="list-style-type: none"> - pelo mojado y enjabonado (Ivon) 	
VEHICULOS		SONIDO	
		<ul style="list-style-type: none"> - silbido del viento - rumor de pasos de acercamiento - rumor de pasos de alejamiento - ruido ducha 	
VESTUARIO		EFFECTOS ESPECIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - abrigo (Hugo) - zapatos - llenos de agua y arena - (Hugo) - jersey (Ivon) 		<ul style="list-style-type: none"> - viento - condensacion vapor - FLASHBACK 	

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Teatro - Camerino - Escenario			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 4	Nº ESC. 12-13-14-15	PÁGS. GUIÓN De 17 a 28	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Empleza el flashback, la voz en off de Hugo nos pone en contexto. Ivon esta furiosa con él, porque ha encontrado un sobre de un banco que demuestra que es millonario.

ACTORES:			
PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		PORTERO	
IVON		AVISADOR	
MAGDA		GUARDIA	
FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 3	Nº MUJERES 20	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
NECESIDADES:			
ATREZZO			
<ul style="list-style-type: none"> - Sobre azul - Cigarillo - Platillo de café - Cartera - Periodico - Paquete de cigarillos 			
DECORADOS Y MOBILIARIO		MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA	
<ul style="list-style-type: none"> - Tubo de neon - Tocador - Peine, cremas, toallas... - Escaleras - Banda impresa - Silla 		<ul style="list-style-type: none"> - Todas figurantes chicas tienen que ir maquilladas y con el pelo recogido. 	
VEHICULOS		SONIDO	
		<ul style="list-style-type: none"> - Voz en off Hugo - "Las banderillas del amor" cancion 	
VESTUARIO		EFFECTOS ESPECIALES	
<ul style="list-style-type: none"> - Traje banderillero (Ivon) - Vestido corrientemente (Hugo) 		<ul style="list-style-type: none"> - Aplausos - sonido bofetada - musica de fondo 	

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Casa Hugo - Dormitorio pension			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 5	Nº ESC. 16-17-18-19	PÁGS. GUIÓN De 28 a 40	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Se presenta por primera vez la casa de Hugo, donde él muestra a Ivon el cuarto de su hijo Carlos. La muchacha encuentra una foto suya en el cuarto de Carlos. En este momento empieza a pensar en él de otra forma.

ACTORES:

PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO			
IVON			
MAGDA			

FIGURACIÓN:

Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

NECESIDADES:**ATREZZO**

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Llave - Cuartilla - Seis fotografía de Ivon - Cafetería - Dos tazas - Maquina de escribir | <ul style="list-style-type: none"> - Café - Mascarilla de maquillaje - Bolso - Jarro - Toalla - Colcha |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

DECORADOS Y MOBILIARIO

- vieja escalera
- mesa de dibujo
- laminas de dibujo, compases...
- copas de competicion
- cajon
- almohada
- cama de hierro
- lapices, plumas
- muchos libros
- espejo barato

MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA**VEHICULOS**

- Tranvia

SONIDO

- Golpear con los nudillos
- Von en off de Hugo e Ivon
- Sonido del vecino entrando

VESTUARIO

- Camison
- Vestido
- Medias

EFFECTOS ESPECIALES

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Editorial			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 6	Nº ESC. 20-21	PÁGS. GUIÓN De 40 a 43	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Hugo viene rechazado de la editorial, su novella no viene aceptada por el editor porque es demasiado fantasiosa.

ACTORES:

PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		SECRETARIA	
EDITOR			

FIGURACIÓN:

Nº HOMBRES 6	Nº MUJERES 8	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

NECESIDADES:**ATREZZO**

- Cartera de cuero
- Maquina de escribir
- Archivo metalico
- Cuartillas

DECORADOS Y MOBILIARIO

- Puerta de cristal

MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA**VEHICULOS****SONIDO****VESTUARIO****EFFECTOS ESPECIALES****OBSERVACIONES:**

1. Riadaptar guion, no hay metro ya que no se va a grabar en Madrid.
2. La editorial se llama "Editorial Jupiter", valorar si hay que cambiar el nombre de la editorial.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Camerino - Escenario			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 7	Nº ESC. 22-23- 24-25	PÁGS. GUIÓN De 43 a 47	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Ivon sigue pensando en Carlos y le confiesa a Magda que le gustaría conocerle. Entonces le escribe una mensaje en una foto, para invitarlo a venir a uno de sus espectáculos.

ACTORES:

PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
IVON		MAESTRO	
MAGDA		LA "VEDETTE"	
		HUGO/CARLOS	

FIGURACIÓN:

Nº HOMBRES 12	Nº MUJERES 20	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS
-------------------------	-------------------------	-----------------	-----------------

NECESIDADES:

ATREZZO	
- Fotografía	- Sobre
- Cigarillo	- Agenda
- Lapis	-
- Bolso	
- Estilografica	
DECORADOS Y MOBILIARIO	
- Friso de fotografías clavadas	- Labios sin pintar
- Silla	
- Butacas	
- Espejo	
VEHÍCULOS	
SONIDO	
- Voz en off Magda	
- Ivon tiene que cantar	
- Música	
VESTUARIO	
EFECTOS ESPECIALES	
- Público en la sala	
- Grabar la silueta de Hugo/Carlos contraluz	

OBSERVACIONES:

1. Reproducir anteriormente la fotografía de Ivon.
2. Hacer un plano general cuando haya que en el momento que muestra en la discoteca controlada.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Camerino - Casa Hugo - Bar			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 8	Nº ESC. 26-27- 28-29- 30-31	PÁGS. GUIÓN De 48 a 59	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	

SINOPSIS:

Entre Hugo e Ivon empiezan los primeros ejemplos de tensión. Ivon cree que el que va a ir a visitarle a su camerino Carlos, cuando de repente llega Hugo. También recibe un ramo de flores, mandado por Hugo. Hay varias situaciones de alta tensión entre los dos. Ivon sigue pensando en Carlos y lo llama a casa.

ACTORES:

PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		JOVEN	
IVON		AVISADOR	
MAGDA		PORTERO	

FIGURACIÓN:

Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 15	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0
------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

NECESIDADES:

ATREZZO	
- Falda – medias – zapatos – blusa	- Periodico "El Alcazar"
- Pentalabios	- Tarjeta
- Cartera de cuero	- Telefono de pared
- Cigarillo	- Cerveza
- Ramo de flores	
- Sobre con tarjeta dentro	
- Nota escrita por Ivon	
- Traje	
DECORADOS Y MOBILIARIO	
MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA	
- Espejo	
- Tocador	
- Silla	
- Vieja escalera	
- Cama	
- Armario	
- Barra	
- Taburete	
VEHÍCULOS	
SONIDO	
- Ruido pasos	
- Golpe de nudillos	
- Ruidos del pasillo	
- Voz en off de Joven y del Avisador	

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO:				SUBESCENARIO			
		<ul style="list-style-type: none"> - Suite Hotel - Promontorio - Comisaría 							
Nº SECC.	Nº ESC.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECEER	DÍA	TARDE	NOCHE	
9	32-33-34-35-36-37	De 60 a 70							
SINOPSIS:									
El Inspector empieza a hacer los primeros interrogatorios a Hugo e Ivon. Se presenta por primera vez el personaje del abogado que hace que los Inspectores dudan todavía más de la versión de los dos personajes principales sobre lo ocurrido.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
HUGO					SECRETARIA				
IVON					ABOGADO				
INSPECTOR					POLICIA				
COMISARIO									
FIGURACIÓN:									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
12		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO									
<ul style="list-style-type: none"> - Toalla mojada - Pañuelo - Papel - Maletín de Ivon - Teléfono 					<ul style="list-style-type: none"> - Maquina de escribir - Pluma - Cigarillo - Cenicero - Cerilla 				
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
<ul style="list-style-type: none"> - Puerta ducha - sillón - Balconcillo de madera - Mesa 									
VEHICULOS					SONIDO				
<ul style="list-style-type: none"> - Automovil 					<ul style="list-style-type: none"> - Voz en off Ivon - Golpe de nudillos 				
VESTUARIO					EFFECTOS ESPECIALES				
<ul style="list-style-type: none"> - Abrigo (Hugo) - Jersey y falda (Ivon) - Abrigo y Gabardina (Comisario) - Uniforme (Policia) - Traje elegante (Abogado) 					<ul style="list-style-type: none"> - FIN FLASHBACK - Olas muy Fuertes - Niebla - Telefono tocando - Barcos moviendose en el oleaje 				
OBSERVACIONES:									
<ol style="list-style-type: none"> 1. Acabar el flashback. Unir con el principio del flashback de la secuencia 3. 2. En estas escenas el Inspector y Hugo mantienen una conversacion por telefono con el Abogado que se encuentra en la ciudad, hay que hacer un montaje paralelo. 3. En la escena 37 se deberia de usar una erua para hacer una Buena panoramica. 									

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO:				SUBESCENARIO			
		- Hotel							
Nº SECC.	Nº ESC.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECEER	DÍA	TARDE	NOCHE	
10	38-39	De 70 a 77							
SINOPSIS:									
El Inspector y el comisario encuentran los primeras pruebas y indicios que les hacen dudar sobre lo ocurrido.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
INSPECTOR					CAMARERA				
COMISARIO									
CONSERJE									
FIGURACIÓN:									
Nº HOMBRES		Nº MUJERES		Nº NIÑOS		Nº NIÑAS			
0		0		0		0			
NECESIDADES:									
ATREZZO									
<ul style="list-style-type: none"> - Patente - Hoja de entrada arrugada - Cigarillo - Servicio de café 									
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
<ul style="list-style-type: none"> - Pocos farolas - Monstrador - Alfombra 									
VEHICULOS					SONIDO				
<ul style="list-style-type: none"> - Automovil de Hugo 					<ul style="list-style-type: none"> - Golpear cristal de la puerta - Golpear con los nudillos 				
VESTUARIO					EFFECTOS ESPECIALES				
<ul style="list-style-type: none"> - Gabardinas y sombrero (Comisario e Inspector) - Uniforme - boina - bufanda (Conserje) 					<ul style="list-style-type: none"> - Viento - Calle solitaria y humeda - Toca la centralilla 				
OBSERVACIONES:									
<ol style="list-style-type: none"> 1. Probable corte de carretera en frente del hotel. 2. Intentar hacer un plano secuencia de toda la escena 39. 									

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Suite Hotel			SUBESCENARIO			
Nº SECC.	Nº ESC.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE
11	40	77-78						

SINOPSIS:

Mientras que Hugo sigue sin poderse quitar de la cabeza la idea de que Carlos se haya muerto, Ivon finge que todo esta bajo control.

ACTORES:

PROTAGONISTAS		SECUNDARIOS	
HUGO		CAMARERA	
IVON			

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS
0	0	0	0

NECESIDADES:	
ATREZZO	
<ul style="list-style-type: none"> - Café - Reloj de porcelana - Revista 	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
<ul style="list-style-type: none"> - Escalera con alfombra - Butacones - Chimenea 	

VEHICULOS	SONIDO
	<ul style="list-style-type: none"> - Voz en off de Hugo - Campanada

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
	<ul style="list-style-type: none"> - FLASHBACK

OBSERVACIONES:

1. Grabar con antelación la voz en off de Hugo
2. Conectar esteticamente el flashback, con el primero.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Teatro - Portal casa de Ivon			SUBESCENARIO			
Nº SECC.	Nº ESC.	PÁGS. GUIÓN	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE
12	41-42-43	De 79 a 86						

SINOPSIS:

Después de la actuación Ivon espera a Carlos en la salida. Al volver a su casa, Hugo la sorprende en el portal.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	GUARDIAS
IVON	PORTERO

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES	Nº MUJERES	Nº NIÑOS	Nº NIÑAS
14	24	0	0

NECESIDADES:	
ATREZZO	
<ul style="list-style-type: none"> - Reloj de muñeca - Manojó - Llave - Paquete medio vacío 	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
<ul style="list-style-type: none"> - Neon - Puerta de artistas - Esfera luminosa 	

VEHICULOS	SONIDO
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Tranvía? - Coches 	<ul style="list-style-type: none"> - Sonido de una puerta que se abre - Sonido de un llavero - Sonido de tacones

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Abrigo (Hugo) - Tacones y bolso de mano (Ivon) 	<ul style="list-style-type: none"> - Calle vacía - Silencio

OBSERVACIONES:

1. Jugar con las sombras y las luces en la escena 41.
2. Encargar hacer un neon de color rojo de "Las Pajaras".
3. Usar luz natural y luz artificial para conseguir una mayor dureza de la imagen.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Desvan - Casa Hugo - Casa de Tía Angela			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 13	Nº ESC. 44-45-46-47	PÁGS. GUIÓN De 86 a 98	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:
Hugo recibe una llamada del abogado que le comunica que su Tía Angela esta muriéndose. Hugo decide hacerle una visita y explicarle la verdadera version de los hechos. Le admite que su hijo Carlos no existe.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	ABOGADO
	TIA ANGELA

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 4	Nº MUJERES 2	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:

ATREZZO	
- Llave - Llaverio - Maleta (sucia y grande) - Cartera - Postal de Roma	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- Puerta - Maleta llenas de polvo - Cama - Cama de madera - Alfombra	

VEHÍCULOS	SONIDO
- Tren - Coche con caballos **	

VESTUARIO	EFEKTOS ESPECIALES
- Viejas zapatillas y bata (Hugo) - Sombrero (Abogado) - Vestido de pana con botones plateados (Hugo)	- Energicos timbrazos

OBSERVACIONES:

- **Adaptar este vehiculo, cambiarlo para la pelicula.
- En la escena 46 no vemos nunca el rostro de Hugo, se le ve solo la silueta.
- Hacer un cartel que ponga "Villa Angela" en la entrada de la casa.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Teatro			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 14	Nº ESC. 48	PÁGS. GUIÓN De 98 a 103	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:
Mientras que un mago hace un truco de magia, Ivon y Magda hablan sobre Carlos y Hugo. Las dos planean la mejor manera para poder engañar a Hugo y darle celos.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
IVON	PORTERO
MAGDA	PRESTIGIADOR
HUGO	

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 20	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:

ATREZZO	
- Bocadoillo – envuelto en papel de seda – - Paño negro - Geranio - Pulsera - Telefono - Maletin	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- Silla - Mesita - Butaca - Mesa del porter	

VEHÍCULOS	SONIDO
	- Musica de piano

VESTUARIO	EFEKTOS ESPECIALES
- Traje de ensayo (chicas) - Abrigo y sombrero (Hugo)	- PAVO que habla (Magda) - Iluminar solo el escenario y las butacas en penumbra

OBSERVACIONES:

- La figura del prestigador es muy importante en la pelicula.
- Animal que habla, con la voz de Magda, analizar la forma mas sencilla y barata de poder hacer esta escena.
- Reservar el montaje paralelo cuando Ivon y Hugo hablan por telefono.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Editorial			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 15	Nº ESC. 49-50	PÁGS. GUIÓN 103-104	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE
SINOPSIS: Hugo vuelve a la editorial, pero viene rechazado por segunda vez.								
ACTORES:								
PROTAGONISTAS				SECUNDARIOS				
HUGO				EDITOR				
FIGURACIÓN:								
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0					
NECESIDADES:								
ATREZZO								
<ul style="list-style-type: none"> - Maletín - Teléfono - Novelas originales 								
DECORADOS Y MOBILIARIO				MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
<ul style="list-style-type: none"> - Cama - mesa 								
VEHÍCULOS				SONIDO				
VESTUARIO				EFFECTOS ESPECIALES				
<ul style="list-style-type: none"> - Abrigo (Hugo) 								
OBSERVACIONES:								
1. Jugar con el movimiento de camara en la escena nr 50.								

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Teatro - Camerino			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 16	Nº ESC. 51-52-53	PÁGS. GUIÓN De 104 a 109	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE
SINOPSIS: Ivon y Hugo mantienen una conversacion de maxima tension. Ivon habia preparado todo para que Hugo se creyese que algulen habia estado antes con ella.								
ACTORES:								
PROTAGONISTAS				SECUNDARIOS				
HUGO				PORTERO				
IVON				EL "LUCHADOR"				
MAGDA				GUARDIA				
FIGURACIÓN:								
Nº HOMBRES 18	Nº MUJERES 25	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0					
NECESIDADES:								
ATREZZO								
<ul style="list-style-type: none"> - Dos vasos grandes de café * - Biombo - Papel de fumar - Bandeja - Pulsera 								
DECORADOS Y MOBILIARIO				MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
<ul style="list-style-type: none"> - Puerta de artistas - Cajon - Espejo 								
VEHÍCULOS				SONIDO				
				<ul style="list-style-type: none"> - Golpear la puerta - Voz en off de Ivon 				
VESTUARIO				EFFECTOS ESPECIALES				
<ul style="list-style-type: none"> - Traje de "Banderilla del amor" (Magda) - Traje con falda (Ivon) - Montera (Ivon) - Capote lleno de bordados (Ivon) 								
OBSERVACIONES:								
<ol style="list-style-type: none"> 1. * Un vaso esta manchado de pintalabios rojo. 2. Llenar butacas del publico. 								

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Casa de Hugo			SUBESCENARIO				
Nº SECC. 17	Nº ESC. 54	PÁGS. GUIÓN De 109 a 111	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
SINOPSIS: Hugo se enfrenta a Carlos. Se muestra el máximo clímax de la psicología del personaje de Hugo, llegando a mostrar su locura.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
HUGO									
FIGURACIÓN:									
Nº HOMBRES 0		Nº MUJERES 0		Nº NIÑOS 0		Nº NIÑAS 0			
NECESIDADES:									
ATREZZO									
- Cigarillo - Cenicero - Colilla									
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
- Cama vacía - Mesilla de noche - Mesa de dibujo - Flexo - Libros, papeles, pinceles...									
VEHÍCULOS					SONIDO				
VESTUARIO					EFFECTOS ESPECIALES				
- Humo									
OBSERVACIONES:									
1. Es la escena clave para poder entender el personaje de Hugo, muestra toda su locura. 2. El personaje va a hablar a cámara.									

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Bar - Casa Hugo			SUBESCENARIO				
Nº SECC. 18	Nº ESC. 55-56-57-58-59	PÁGS. GUIÓN De 111 a 118	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE	
SINOPSIS: Hugo le tiende una trampa a Ivon, le manda una tarjeta a Ivon de parte de Carlos invitándola a su casa. Ivon va a casa de Hugo, que se pone furioso.									
ACTORES:									
PROTAGONISTAS					SECUNDARIOS				
HUGO					LIMPIABOTAS				
VON					EL "LUCHADOR"				
MAGDA									
FIGURACIÓN:									
Nº HOMBRES 10		Nº MUJERES 15		Nº NIÑOS 0		Nº NIÑAS 0			
NECESIDADES:									
ATREZZO									
- Sobre - Llave - Sandwich vegetal - Papel * - Bolso de cuero - Cerilla - Caretas de cartón (3)									
DECORADOS Y MOBILIARIO					MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA				
- Barra - Taburete - Monstrador de mármol - Puerta - Acera - Cerradura - Mesa de dibujo									
VEHÍCULOS					SONIDO				
- Un chasquido - Ruido de los vecinos - Ruido de tacones									
VESTUARIO					EFFECTOS ESPECIALES				
- Abrigo (Ivon)									

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Casa de Hugo			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 19	Nº ESC. 60	PÁGS. GUIÓN De 118 a 124	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Ivon descubre que en realidad Carlos no existe. Hugo le explica a Ivon cual es su problema, después de la muerte de la Tía Angela. Entonces empiezan a pensar en el asesinato de Carlos.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	
IVON	

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:	
ATREZZO	
- Bolso de cuero	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- Tablero	

VEHICULOS	SONIDO

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES

OBSERVACIONES:

1. Recurrir a los primeros planos sobre todo.

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Hotel - Promontorio			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 20	Nº ESC. 61-62-63-64-65-66-67	PÁGS. GUIÓN De 124 a 131	EXT.	INT.	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Se vuelve a repetir la secuencia inicial de la película, incluyendo nuevos detalles, de tal modo que se pueda entender con su totalidad los hechos ocurridos.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	CONSERJE
IVON	CAMARERA

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:	
ATREZZO	
- Maletin	- Gorra de visera de sportman
- Estilografica	- Pluma
- Hoja de entrada	- Gramofono
- Maleta grande	- Bolsa de discos
- Ropa (jersey, falda, zapatos, medias...)	- Disco*
	- Mantel

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- puerta con cristales	- pelo humedo (Ivon)
- comptoir	
- monstador	
- Mesita	

VEHICULOS	SONIDO
- automovil	- ruido del mar
	- voz en off de conversacion entre Hugo y Conserje
	- ruido pasos
	- cancion "Los voluntarios"

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
- abrigo , jersey (Ivon)	- Olas gigantescas
	- *Calle solitaria
	- FIN FLASHBACK

OBSERVACIONES:

1. Esta secuencia se podria grabar junto a la primera ya que las localizaciones son las mismas y tambien el tiempo, y dialogos.
2. * En el disco hay que señalar el punto blanco donde empieza a sonar la voz de Ivon.
3. Encontrar la cancion "Los Voluntarios" y comprobar los derechos de autor.
4. FIN FLASHBACK, unir con el principio del flashaback visualmente

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Hotel			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 21	Nº ESC. 68-69-70-71	PÁGS. GUIÓN De 131 a 146	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Hugo e Ivon se enfrentan a la policía. Al descubrir el toca discos, ambos dos se preocupan mucho. Hugo sufre una crisis, mientras que Ivon intent tranquilizarlo.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	ABOGADO
IVON	GUARDIA
INSPECTOR	CAMARERA
COMISARIO	

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:	
---------------------	--

ATREZZO	
- Taza de café	- Clavija
- Reloj de porcelana	- Cigarillo
- Gramofono	
- Hoja de entrada	
- Telefono	
- Maletin de viaje	

DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- Sofa	- Uñas pintadas (Ivon)
- Chimenea	
- Escaleras	
- Balcon	

VEHÍCULOS	SONIDO
	- Musica "Los Voluntarios"
	- Von en off Inspector
	- Golpe con nudillos
	- Timbre del telefono

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES

LOCALIZACIÓN:		ESCENARIO: - Hotel - Promontorio			SUBESCENARIO			
Nº SECC. 22	Nº ESC. 72-73	PÁGS. GUIÓN De 146 a 151	EXT.	INT	AMANECER	DÍA	TARDE	NOCHE

SINOPSIS:

Hugo se fuga y decide quitarse la vida, cuando Ivon consigue hacerle cambiar de idea.

ACTORES:	
PROTAGONISTAS	SECUNDARIOS
HUGO	CONSERJE
IVON	ABOGADO
INSPECTOR	
COMISARIO	

FIGURACIÓN:			
Nº HOMBRES 0	Nº MUJERES 0	Nº NIÑOS 0	Nº NIÑAS 0

NECESIDADES:	
---------------------	--

ATREZZO	
DECORADOS Y MOBILIARIO	MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA
- Comptoir	
- Alfombra	
- Balconcillo	

VEHÍCULOS	SONIDO
- Automovil	

VESTUARIO	EFFECTOS ESPECIALES
	- Viento
	- Olas
	- Lluvia

OBSERVACIONES:

1. Ultima escena, hay un movimiento de camara final que viene descrito en el guion (pag 151)

6.2.DESGLOSE DECORADOS

INTERIORES

NÚMERO CONSECUTIVO	DECORADO	ESCENAS
1	Hall Hotel	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72
2	Pasillo Hotel	4
3	Suite Hotel	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71
4	Taberna	9
5	Camerino	13 - 22 - 24 - 26 - 52
6	Escenario	14 - 23 - 25 - 48 - 53
7	Pasillo Teatro	16 - 23 - 51
8	Escaleras Casa de Hugo	17 - 27 - 57 - 59
9	Casa de Hugo	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60
10	Dormitorio de la Pensión de Ivon	19
11	Editorial	21 - 50
12	Bar	29 - 31 - 55
13	Comisaría	34 - 36
14	Desván	44
15	Cuarto de la Tía Ángela	47
16	Sala Hotel	68

EXTERIORES

NÚMERO CONSECUTIVO	DECORADO	ESCENAS
1	Mar	1
2	Fachada Hotel	2 - 38 - 62 - 72
3	Promontorio	8 - 10 - 33 - 37 - 61 - 73
4	Fachada Teatro	12 - 41 - 42
5	Casa Hugo	16 - 27 - 59
6	Editorial	20
7	Portal Casa Ivon	43
8	Villa Ángela	46
9	Bar	56

6.3. DESGLOSES MOBILIARIO

N° ASIGNADO	DECORADO	MOBILIARIO	ESCENAS	OBSERVACIONES
1.	Hall Hotel	MOSTRADOR	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Tiene que ser ancho y negro.
2.	Hall Hotel	ALFOMBRA	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Es una alfombra patchwork, formada solo por tres parte y tres colores.
3.	Hall Hotel	2 CUADROS	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Los cuadros son surrealistas y modernos. Se colocan cada uno en una pared.
4.	Hall Hotel	2 LAMPARAS DE MESA	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Ambas dos son iguales. Sencillas y blancas.
5.	Hall Hotel	SILLÓN	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	El sillón es de color blanco. Se coloca justo en frente del sofá.
6.	Hall Hotel	NEON	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Elemento esencial. Se coloca encima de la cabina telefónica. El texto es: "OUT OF SERVICE".
7.	Hall Hotel	2 PLANTAS	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Las dos plantas son diferentes. Una tiene flores y la otra tiene solamente hojas verdes.
8.	Hall Hotel	SOFÁ	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	El sofá es blanco, solo para dos personas. Posicionado justo en frente del sillón.
9.	Hall Hotel	CABINA TELEFÓNICA	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	La cabina telefónica es roja. Es una de las antiguas de los años 70 italianas.
10.	Hall Hotel	CRISTALERA	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Toda la parte delantera de la oficina es de cristalera.
11.	Hall Hotel	2 CASCADAS DE AGUA	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	Posicionadas a los laterales del mostrador.
12.	Hall Hotel	ARMARIO DIVIDIDO PARA LAS LLAVES	3 - 6 - 39 - 63 - 65 - 70 - 72	De color blanco, está dividido en cuadrados regulares.
13.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	CAMA DE MATRIMONIO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66	No demasiado grande, porque la

			- 67 - 69 - 71	habitación es muy pequeña.
14.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	2 MESILLAS DE NOCHE	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Tienen que ser las dos iguales, cuadradas.
15.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	ESPEJO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Un espejo grande, sin marco. Muy sencillo.
16.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	ARMARIO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	El armario es empotrado, y tiene un espejo integrado en la parte anterior.
17.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	ESCRITORIO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	El escritorio es muy pequeño, de color blanco.
18.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	SILLA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	La silla también es básica de color blanco.
19.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	DUCHA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	La ducha es rectangular y con cristalera.
20.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	WATER	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	El wáter es blanco.
21.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	LAVABO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	El lavabo es blanco, pequeño.
22.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	ESPEJO baño	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	El espejo es redondo.
23.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	VENTANA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	La ventana del baño también es redonda, como las de un barco.
24.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	LÁMPARA DE PIE	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	La lámpara de pie es roja (de neón posiblemente).
25.	Cuarto Hotel de Hugo e Ivon	2 LÁMPARAS DE MESA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Las dos lámparas de mesa también son rojas.
26.	Cuarto Hotel de Carlos	CAMA DE PLAZA Y MEDIA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Cama básica, con respaldo color marrón.
27.	Cuarto Hotel de Carlos	2 MESILLAS DE NOCHE	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Ambas dos redondas.
28.	Cuarto Hotel de Carlos	ESCRITORIO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Escritorio ancho y de color blanco roto.
29.	Cuarto Hotel de Carlos	SILLA	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Silla sencilla, de color ocre.
30.	Cuarto Hotel de Carlos	ARMARIO	5 - 7 - 11 - 32 - 35 - 40 - 64 - 66 - 67 - 69 - 71	Armario de dos puerta color ocre.
31.	Cuarto Hotel de	VENTANA	5 - 7 - 11 - 32 -	La ventana es

	Carlos		35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 71	rectangular.
32.	Cuarto Hotel de Carlos	2 LAMPARAS DE MESA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 71	Las dos lámparas son de color blanco, con forma rectangular.
33.	Cuarto Hotel de Carlos	CUADRO	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 71	Un cuadro de Mark Rothko.
34.	Cuarto Hotel de Carlos	PECERA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 71	La pecera está vacía. Dentro hay agua pero no hay nada. (O se pueden poner una velas).
35.	Sala Hotel	SOFA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	Sofá para dos personas. Se ve que es nuevo, sin usar.
36.	Sala Hotel	SILLÓN	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	Sillón también parece nuevo.
37.	Sala Hotel	MESA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	La mesa es redonda y baja. Es de color oscuro.
38.	Sala Hotel	CRISTALERA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	Toda la parte trasera de la suite está hecha de cristal, se ven todas las vistas de Pescara y del mar.
39.	Sala Hotel	FREGADERO	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	El fregadero es de plástico y de color blanco.
40.	Sala Hotel	COCINA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	La cocina es muy sencilla y de color oscuro.
41.	Sala Hotel	CRISTALERA	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 – 68 – 71	Hay una cristalera en el suelo, en el pasillo de la suite. Se ve todo el fondo de la casa y el barco que queda colgando fuera del trabocco.
42.	Taberna	BARRA	9	La barra tiene forma de L.
43.	Taberna	SILLAS	9	Las sillas son de madera, viejas.
44.	Taberna	3 MESAS	9	Las mesas también son de madera, con signos del tiempo, deterioradas.
45.	Taberna	3 VENTANAS	9	Las ventanas son redondas.
46.	Taberna	DIANA PARA DARDOS	9	La diana es vieja, usada.
47.	Taberna	FUTBOLIN	9	El futbolín también

				está viejo.
48.	Taberna	MAQUINA PARA TABACO	9	La maquina de tabaco es moderna, pero no es de las nuevas touch.
49.	Camerino	2 ESCRITORIOS	13 – 22 – 24 – 26 – 52	Ambos dos de color rojo, el mismo color de la pared.
50.	Camerino	2 SILLAS	13 – 22 – 24 – 26 – 52	Las sillas son de una color ocre.
51.	Camerino	SOFA	13 – 22 – 24 – 26 – 52	El sofá también es de color ocre, de dos personas. Es de tela.
52.	Camerino	MESITA	13 – 22 – 24 – 26 – 52	La mesita es redonda, de color rojo.
53.	Camerino	BIOMBO	13 – 22 – 24 – 26 – 52	El biombo es color ocre. Es muy sencillo, de tela.
54.	Camerino	ARMARIO	13 – 22 – 24 – 26 – 52	El armario es rojo. No es muy ancho.
55.	Camerino	ESPEJO	13 – 22 – 24 – 26 – 52	El espejo tiene integrado ya las bombillas.
56.	Camerino	ALFOMBRA	13 – 22 – 24 – 26 – 52	La alfombra es roja, de diferentes tonalidades.
57.	Camerino	2 LAMPARA DE PIE	13 – 22 – 24 – 26 – 52	Las dos lámparas son de color verde.
58.	Escenario	CORTINA TEATRO	14 – 23 – 25 – 48 – 53	La cortina es roja, vieja y usada.
59.	Escenario	FOCOS	14 – 23 – 25 – 48 – 53	Los focos son de diferentes colores.
60.	Casa Hugo	SOFA	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	El sofá es grande y clásico.
61.	Casa Hugo	MESITA	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	La mesita justo en frente del sofá es rectangular.
62.	Casa Hugo	MESA	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	La mesa del comedor es rectangular. De color oscuro.
63.	Casa Hugo	6 SILLAS	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	Las sillas son viejas, pero se ven que casi no han sido utilizadas.
64.	Casa Hugo	COCINA	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	La cocina es vieja, típica italiana, con azulejos rojos.
65.	Casa Hugo	FREGADERO	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 – 60	El fregadero es acero inoxidable.
66.	Casa Hugo	NEVERA	18 – 28 – 30 – 45 – – 49 – 54 – 58 –	La nevera es de color blanco,

			60	rectangular. De las viejas.
67.	Casa Hugo	HORNO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El horno también es bastante antiguo.
68.	Casa Hugo	MICROONDAS	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El microondas de tantos usos ya parece casi amarillento.
69.	Casa Hugo	LAVAVAJILLAS	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El lavavajillas es de color blanco.
70.	Casa Hugo	ARMARIO TELEVISION	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El armario de la televisión es bajo y es del mismo color de la pared.
71.	Casa Hugo	APARADOR	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El aparador es sencillo. Con pocas cosas dentro, solo libros.
72.	Casa Hugo	LÁMPARA DE PIE	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La lámpara es de color rojo.
73.	Casa Hugo	CORTINAS	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	Las cortinas son de color ocre.
74.	Casa Hugo	CUADROS	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	Los cuadros son simétricos y con tonalidades de azules.
75.	Casa Hugo	ESPEJO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El espejo tiene marco.
76.	Casa Hugo	ALFOMBRA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La alfombra es de color oscuro.
77.	Casa Hugo	WÁTER	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El wáter es blanco.
78.	Casa Hugo	LAVABO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El lavabo también es blanco.
79.	Casa Hugo	DUCHA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La ducha es vieja. Tiene una cortina.
80.	Casa Hugo	ESPEJO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El espejo está roto a los lados. Está muy deteriorado.
81.	Casa Hugo	PAPELERA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La papelería es de color rojo.
82.	Casa Hugo	ARMARIO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El armario del baño es de color ocre.
83.	Casa Hugo	BIDÉ	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 –	El bidé es de color blanco roto.

			60	
84.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	CAMA INDIVIDUAL	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La cama individual es pequeña, el respaldo es de color blanco.
85.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	ESCRITORIO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El escritorio es de color crema.
86.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	SILLÓN	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El sillón es de color crema.
87.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	ARMARIO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El armario es de color crema.
88.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	LÁMPARA DE MESA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La lámpara de mesa es de color verde. Es pequeña e ilumina todo de color verde.
89.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	ESTANTERÍA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La estantería es de color marrón.
90.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	CORTINAS	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	Las cortinas son de color verde. Son cortas.
91.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	MESILLA DE NOCHE	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La mesilla de noche es de color crema.
92.	Cuarto Carlos – Casa Hugo	LÁMPARA DE MESA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La lámpara de mesa también es de color verde.
93.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	CAMA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La cama de Hugo es de matrimonio. Es muy grande. El respaldo es color negro.
94.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	ESCRITORIO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El escritorio es de color negro o marrón oscuro.
95.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	SILLA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	La silla es del mismo color del escritorio.
96.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	ARMARIO	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	El armario es de color muy oscuro. Es rectangular, no muy grande.
97.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	2 MESILLAS DE NOCHE	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	Las mesillas son cuadradas.
98.	Cuarto Hugo – Casa Hugo	2 LÁMPARA DE MESA	18 – 28 – 30 – 45 – 49 – 54 – 58 – 60	Las lámparas de mesa son de color rojo e iluminan toda la habitación de rojo.
99.	Cuarto Hugo –	CUADROS	18 – 28 – 30 – 45	Los cuadros son

	Casa Hugo		- 49 - 54 - 58 - 60	osucros.
100.	Cuarto Hugo - Casa Hugo	WÁTER	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60	El wáter es blanco.
101.	Cuarto Hugo - Casa Hugo	LAVABO	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60	El lavabo también es blanco, un antiguo modelo.
102.	Cuarto Hugo - Casa Hugo	BAÑERA	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60	La bañera es de color blanco, con azulejos.
103.	Cuarto Hugo - Casa Hugo	ESPEJO	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60	El espejo es muy pequeño. Con forma de rombo.
104.	Cuarto Hugo - Casa Hugo	ARMARIO	18 - 28 - 30 - 45 - 49 - 54 - 58 - 60	El armario del baño es muy pequeño y blanco también.
105.	Dormitorio Pensión	2 CAMAS INDIVIDUALES	19	Las dos camas individuales tienen la cabecera de hierro.
106.	Dormitorio Pensión	2 ARMARIOS	19	Los dos armarios son de madera oscuros. Son muy pequeños.
107.	Dormitorio Pensión	2 MESILLAS DE NOCHE	19	Las mesillas de noche son de madera.
108.	Dormitorio Pensión	TOCADOR	19	El tocador es rosa.
109.	Dormitorio Pensión	2 LÁMPARAS DE MESA	19	Las dos lámparas de la mesilla de noche son blancas.
110.	Dormitorio Pensión	ESPEJO	19	El espejo es muy grande y de forma elíptica.
111.	Dormitorio Pensión	WÁTER	19	El wáter es rosa.
112.	Dormitorio Pensión	LAVABO	19	El lavabo es rosa.
113.	Dormitorio Pensión	DUCHA	19	La ducha es rosa.
114.	Dormitorio Pensión	NEÓN	19	El neón es de color blanco. Ilumina mucho la habitación. Está alrededor de todo el espejo del tocador.
115.	Dormitorio Pensión	ALFOMBRA	19	La alfombra también tiene varias tonalidades de rosa.
116.	Dormitorio Pensión	CUADRO	19	Los cuadros son alegres y coloridos.
117.	Dormitorio	2 CRUCES	19	Las cruces son muy

	Pensión			claras y grandes.
118.	Editorial	ESCRITORIO	21 - 50	El escritorio va a ser grande y de madera color oscuro.
119.	Editorial	LÁMPARA DE MESA	21 - 50	La lámpara de la mesa va a ser de color verde.
120.	Editorial	ESTANTERIA	21 - 50	Es del mismo color del escritorio.
121.	Editorial	SILLA	21 - 50	El sillón es de piel, marrón oscuro o negro.
122.	Editorial	2 SILLONES	21 - 50	Los dos sillones van a ser de color ocre.
123.	Editorial	CUADROS	21 - 50	Los cuadros van a ser modernos, sobre todo de Rothko.
124.	Editorial	LÁMPARA DE PIE	21 - 50	La lámpara de pie va a ser de color verde.
125.	Editorial	CORTINAS	21 - 50	Las cortinas van a ser de color ocre, clásicas.
126.	Editorial	ALFOMBRA	21 - 50	La alfombra va a ser de color burdeos.
127.	Editorial	MAQUINA DE CAFÉ	21 - 50	La maquina de café es de las antiguas.
128.	Editorial	PAPELERA	21 - 50	Es de color negra, básica.
129.	Editorial	ARMARIO	21 - 50	El armario es de madera de color oscuro, del mismo color que el escritorio.
130.	Editorial	ORDENADOR	21 - 50	El ordenador es moderno.
131.	Comisaría	4 ESCRITORIOS	34 - 36	De color blanco roto, de dimensión mediana.
132.	Comisaría	12 SILLAS	34 - 36	Las sillas también son de color blanco.
133.	Comisaría	4 ORDENADORES	34 - 36	Los ordenadores son de los años 2010.
134.	Comisaría	4 ESTANTERIAS	34 - 36	Las estanterías son de color blanco.
135.	Comisaría	3 PLANTAS	34 - 36	Las plantas son de color siempre verde.
136.	Comisaría	CENICEROS	34 - 36	Los ceniceros van a ser redondos de color rojo.
137.	Comisaría	CORTINAS	34 - 36	Las cortinas son de color blanco.
138.	Comisaría	CÁMARAS	34 - 36	Las cámaras son de

				color blanco.
139.	Bar	BARRA	29 – 31 – 55	La barra del bar de color marrón oscuro.
140.	Bar	SILLONES ALTOS	29 – 31 – 55	Los sillones son de color rojo.
141.	Bar	5 MESAS	29 – 31 – 55	Las mesas son de color marrón.
142.	Bar	20 SILLAS	29 – 31 – 55	Son de color rojo.
143.	Bar	MAQUINA DE TABACO	29 – 31 – 55	En el exterior, hay una maquina de tabaco self-service.
144.	Bar	FUTBOLIN	29 – 31 – 55	En el exterior, hay un futbolin viejo y usado.
145.	Bar	CABINA TELEFÓNICA	29 – 31 – 55	En el exterior, la cabina telefónica es de color rojo.
146.	Bar	VENTANAS	29 – 31 – 55	Las ventanas son de color negro.
147.	Bar	NEON	29 – 31 – 55	El neón que está en el exterior es de color rojo, y pone "Bar".
148.	Bar	LÁMPARAS DE TECHO	29 – 31 – 55	Las lámparas del techo tienen una luz muy suave y amarillenta.
149.	Bar	VENTILADORES	29 – 31 – 55	Los ventiladores son de color ocre.
150.	Bar	CAJA	29 – 31 – 55	La caja registradora es de color rojo también.
151.	Desván	MALETAS	44	Las maletas son todas marrones, de varias tonalidades.
152.	Desván	ARMARIOS	44	El armario es oscuro y muy grande. Lleno de polvo y viejo.
153.	Desván	SILLAS	44	Las sillas también están rotas y son de madera.
154.	Desván	MANTELES	44	Los manteles son blanco, pero están muy sucios.
155.	Desván	CAMA	44	La cama es pequeña y tiene solo el colchón.
156.	Desván	ACUARIO	44	El acuario está vacío.
157.	Desván	CABALLITO	44	El caballito es de madera, con algunos detalles rojos.
158.	Desván	ESPEJOS	44	Los espejos son de todos los tamaños,

				y algunos están rotos.
159.	Cuarto Tía Ángela	CAMA DE MATRIMONIO	47	La cama es ancha y grande.
160.	Cuarto Tía Ángela	2 MESILLAS DE NOCHE	47	Las dos mesillas de noche son blanca y rectangulares.
161.	Cuarto Tía Ángela	2 LÁMPARAS DE MESA	47	Las lámparas de mesa son rojas.
162.	Cuarto Tía Ángela	CÓMODA	47	La cómoda es blanca impoluta.
163.	Cuarto Tía Ángela	ARMARIO	47	El armario también es blanco, tiene un espejo incorporado.
164.	Cuarto Tía Ángela	CUADROS	47	Los cuadros son de paisajes, verdes.
165.	Cuarto Tía Ángela	CRUZ	47	La cruz es de dimensiones medianas, posicionada justo encima de la cama.
166.	Cuarto Tía Ángela	CORTINAS	47	Las cortinas son blancas.

6.4. DESGLOSES ATREZZO

N° ASIGNADO	DECORADO	ATREZZO	ESCENAS	OBSERVACIONES
1	<ul style="list-style-type: none"> Calle Hotel Hall Hotel Suite Villa Ángela Casa Hugo 	MALETIN	1 - 3 - 5 - 32 - 46 - 48 - 49 - 62 - 63 - 64 - 70	
2	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel Camerino 	ESTILOGRAFICA	3 - 22 - 24 - 63	
3	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel 	HOJA DE ENTRADA	3 - 39 - 63 - 65 - 69	
4	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel Ext. Teatro Desván 	LLAVERO	3 - 42 - 44	
5	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel Suite Ext. Casa Hugo Cuarto Carlos Ext. Casa Ivon Desván Bar Ext. Bar 	LLAVES	3 - 11 - 16 - 32 - 43 - 44 - 55 - 56 - 57	
6	<ul style="list-style-type: none"> Suite Camerino 	ROPA TIRADA	5 - 26	Todo tipo de ropa, jersey, zapatos, medias
7	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel Desván 	MALETA GRANDE	6 - 44 - 63 - 65	Sucia
8	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel 	VISERA SPORTMEN	6 - 65	
9	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel Pluma 	PLUMA	6 - 34 - 65	
10	<ul style="list-style-type: none"> Hall Hotel 	TELÉFONO INTERIOR	6 - 70	
11	<ul style="list-style-type: none"> Suite 	MANTEL BLANCO	7 - 67	
12	<ul style="list-style-type: none"> Suite 	SERVILLETAS	7	
13	<ul style="list-style-type: none"> Taberna 	COPA (coñac)	9	
14	<ul style="list-style-type: none"> Suite 	CUCHARILLA	11	
15	<ul style="list-style-type: none"> Suite Casa Hugo Camerino Sala Hotel 	TAZAS DE CAFÉ	11 - 18 - 52 - 68	(52) una de ellas está manchada de pintalabios.
16	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	SOBRE AZUL	13 - 15	Sobre bancario, donde pone "Banco"
17	<ul style="list-style-type: none"> Camerino Hall Hotel Casa Hugo 	CIGARILLO	13 - 15 - 22 - 26 - 34 - 39 - 52 - 54 - 71	
18	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	PLATILLO taza de	13	

N° ASIGNADO	DECORADO	ATREZZO	ESCENAS	OBSERVACIONES
19	<ul style="list-style-type: none"> Camerino Ext. Editorial Editorial Camerino Casa Hugo 	café CARTERA	13 - 20 - 21 - 26 - 28 - 45	Cartera de cuero de hombre. (45) es del Abogado.
20	<ul style="list-style-type: none"> Escenario 	BANDA IMPRESA	14	Pone impreso "tres últimos días"
21	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	PERIÓDICO	15 - 27	Periódico de la noche.
22	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	PAQUETE DE "BISONTE"	15 - 43	Paquete de cigarrillos, podemos cambiar de marca.
23	<ul style="list-style-type: none"> Cuarto Carlos Editorial 	CUARTILLA(S)	18 - 21	Hay que escribir un mensaje (texto en pag. 31)
24	<ul style="list-style-type: none"> Cuarto Carlos Camerino 	FOTOGRAFÍAS (5)	18 - 22 - 24	Sacar foto a Ivon con traje de la actuación.
25	<ul style="list-style-type: none"> Casa Hugo 	CAFETERA	18	Hacer café.
26	<ul style="list-style-type: none"> Casa Hugo Editorial Comisaría 	MAQUINA DE ESCRIBIR	18 - 21 - 34	
27	<ul style="list-style-type: none"> Dormitorio pensión 	MASCARILLA DE MAQUILLAJE	19	
28	<ul style="list-style-type: none"> Dormitorio pensión Camerino 	BOLSO	19 - 22 - 57 - 58 - 60	Es de Ivon . Es de cuero. (19) (57) (58) (60) Es de Magda (22)
29	<ul style="list-style-type: none"> Dormitorio pensión 	JARRO	19	
30	<ul style="list-style-type: none"> Dormitorio pensión Suite 	TOALLA	19 - 32	
31	<ul style="list-style-type: none"> Editorial 	ARCHIVO METÁLICO	21	
32	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	PINTALABIOS	22 - 26	
33	<ul style="list-style-type: none"> Camerino Bar 	SOBRE	24 - 26 - 55	Es un sobre blanco. (55.Bar) Hay que escribir un texto pag. 112.
34	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	AGENDA	24	
35	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	RAMO DE FLORES	26	
36	<ul style="list-style-type: none"> Camerino 	NOTA	26	Escrita por Ivon para Carlos
37	<ul style="list-style-type: none"> Portal Casa Hugo Casa Hugo 	TARJETA	27 - 28	Inserto: "Salvador Castro. Abogado"
38	<ul style="list-style-type: none"> Bar Casa Hugo 	TELÉFONO DE PARED	29 - 30 - 48 - 49	

39	• Bar	CERVEZA	29	
40	• Comisaría • Suite • Teatro	TELÉFONO DE MESA	34 – 35 – 36 – 48 – 69	
41	• Comisaría	PAPEL	34	
42	• Comisaría	CENICERO	34	
43	• Ext. Hotel	PATENTE	38	Tiene que estar dentro del coche.
44	• Hall Hotel	SERVICIOS DE CAFÉ	39	
45	• Suite	REVISTA	40	
46	• Suite	RELOJ DE PORCELANA	40 – 68	
47	• Ext. Teatro	NEÓN	41	Hay que escribir "Las Pajaras"
48	• Ext. Teatro	RELOJ	42	Marca la 1:40.
49	• Ext. Teatro	RELOJ de muñeca	42	
50	• Cuarto Tía Ángela	POSTAL	47	
51	• Teatro	BOCADILLO	48	Envuelto en papel de seda, es de chorizo.
52	• Teatro	Pañuelo Negro	48	
53	• Teatro	GERANIO	48	
54	• Teatro • Camerino	PULSERA	48 - 52	
55	• Casa Hugo	NOVELAS	49	Son las novelas originales
56	• Camerino	BIOMBO	52	
57	• Camerino	PAPEL DE FUMAR	52	
58	• Camerino	BANDEJA	52	
59	• Escenario	BANDERILLAS	53	
60	• Bar	SANDWICH	55	Sándwich de lechuga y huevo duro.
61	• Casa Hugo	CERILLA	58	
62	• Cuarto Carlos	CARETAS DE CARTÓN (3)	58	
63	• Suite	GRAMÓFONO	66 – 69 – 71	
64	• Suite	BOLSA DE DISCOS	66	
65	• Suite	DISCO	66	De "Los Voluntarios". Hay que señalar una parte en blanco.
66	• Hall Hotel	CLAVIJA		
67	• Hall Hotel	CUADERNO	3 – 6 – 39 – 63 – 65 – 70 – 72	El registro de entrada es de color rojo.
68	• Suite	2 EDREDONES	5 – 7 – 11 – 32 – 35 – 40 – 64 – 66 – 67 – 69 - 71	Los edredones de las camas de la Suite. La de Hugo e Ivon va a ser blanca con líneas onduladas.

				Mientras que la de Carlos va a ser de líneas rectas.
--	--	--	--	------------------------------------------------------

6.5. DESGLOSES PERSONAJES

N° ASIGNADO	PERSONAJE	ESCENAS
1	HUGO	2-3-4-5-7-8-9-11-13-14-15-16-17-18-20-21-25-26-27-28-30-32-35-37-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-58-60-62-63-64-66-67-68-69-71-72-73	
2	IVON	3-4-5-7-8-9-11-13-15-16-17-18-19-22-23-24-25-26-29-31-32-35-40-42-43-48-52-53-55-56-57-58-59-60-62-63-64-65-66-67-68-69-71-72-73	
3	INSPECTOR	10-11-32-34-36-38-39-69-71-72-73	
4	COMISARIO	10-33-34-36-38-39-69-71-72-73	
5	MAGDA	13-15-19-22-24-25-26-29-31-48-51-52-55-56	
6	CONSERJE	3-4-5-6-7-39-62-63-64-65-67-70-72	
7	CAMARERA	7-11-39-40-67-71	
8	ABOGADO	34-35-45-70-72	
9	PORTERO	13-14-27-42-48-51	
10	AVISADOR	13-26-52	
11	GUARDIA TEATRO	14-41-51	
12	EDITOR	21-50	
13	LA "VEDETTE"	23-25	
14	GUARDIA 1	9-70	
15	GUARDIA 2	9	
16	MAESTRO	23	
17	SECRETARIA 1	21	
18	POLICIA	33	
19	SECRETARIA 2	34	
20	TIA ANGELA	47	
21	PRESTIGIADOR	48	
22	EL "LUCHADOR"	51-52-53-55	
23	LIMPIABOTAS	55	

6.6.DESGLOSES VESTUARIO

PERSONAJE	NÚMERO TRAJE	DESCRIPCIÓN	SECUENCIAS
1. HUGO	1.	Abrigo , jersey, camisa blanca, pantalones, zapatos, cinturón.	1 – 2 – 3 – 9 – 11 – 20 – 21 – 22
	2.	Chaqueta, pantalón, camisa, zapatos, cinturón	4 – 5
	3.	Camisa, pantalón, cinturón, zapatos	6 – 15
	4.	Camisa, pantalón, zapatos	8
	5.	Camisa, jeans, zapatos, chaqueta, cinturón	12
	6.	Camisa, jeans, zapatos, cinturón	13
	7.	Bata, zapatillas viejas, pijama	13
	8.	Chaqueta, pantalón, jersey, cinturón, zapatos	14 – 16 – 17 – 18 – 19
1. IVON	1.	Chaqueta larga, pantalón ancho, camisa, tacones	1 – 2 – 3 – 20
	2.	Albornoz, lencería, zapatillas de hotel	3 – 9
	3.	Traje dorado ajustado y con bordados dorados, tacones	4 – 14 – 16
	4.	Vestido corto, chaqueta, sandalias, bolso	5
	5.	Traje teatro, bata (mismo color del camerino), tacones	7 – 8
	6.	Falda, camisa, sandalias, lazo en el pelo	8
	7.	Vestido medio-largo, sandalias con tacones, chaqueta	9 – 11 – 21 – 22
	8.	Vestido corto, tacones, bolso, lazo pelo	12
	9.	Mono, bolso, lazo en el pelo, tacones	18 – 19
2. INSPECTOR	1.	Chaqueta azul, camisa azul claro o vaquera , jeans, zapatos, cinturón	3 – 9 – 10 – 21 – 22
3. COMISARIO	1.	Chaqueta, camisa, pantalón, zapatos, cinturón	3 – 9 – 10 – 21 – 22
4. MAGDA	1.	Traje dorado ajustado y con	4 – 14 – 16

	2.	bordados dorados, tacones	
	2.	Camisón, zapatillas para estar en casa	5
	3.	Traje teatro, tacones	7
	4.	Vestido corto, tacones, bolso	8
	5.	Mini falda, top, tacones	18
5. CONSERJE	1.	Camisa, chaqueta elegante, pantalones del mismo color, zapatos, cinturón, pañuelo en la chaqueta	1 – 10 – 20 – 22
6. CAMARERA	2.	Camisa, delantal, pantalón , zapatos	1 – 3 – 10 – 11 – 20 – 21
7. ABOGADO	1.	Traje elegante, pantalón, camisa, cinturón, zapatos	9
	2.	Traje elegante, pantalón, camisa, cinturón, zapatos	13
	3.	Traje elegante, pantalón, camisa, cinturón, zapatos	21 – 22
8. PORTERO	1.	Camisa de cuadros, vaqueros, zapatos marrones	4 – 16
	2.	Camiseta, vaqueros, zapatos, cinturón	8
	3.	Jersey, vaqueros, zapatos, cinturón	12
	4.	Camisa de cuadros, vaqueros, zapatos	14
9. AVISADOR	1.	Camiseta manga corta, vaqueros, zapatos deportivos, cinturón	4
	2.	Camiseta manga corta, vaqueros, zapatos deportivos, cinturón	8
10. GUARDIA TEATRO	1.	Camisa negra, pantalón negro, zapatos negros, cinturón negro	4 – 12 – 16
11. EDITOR	1.	Chaqueta, pantalón, cinturón, zapatos	6
	2.	Chaqueta, pantalón, cinturón, zapatos	15
12. LA "VELETTE"	1.	Bolso de piel, zapatos con diamantes, vestido con lentejuelas, pañuelo de pieles, collar y pendientes de perlas	7
13. GUARDIA 1	1.	Traje negro, gorro, cinturón blanco, camisa blanca, corbata negra, zapatos negros, medallas	2 - 21
14. GUARDIA 2	2.	Traje negro, gorro, cinturón blanco, camisa blanca, corbata negra, zapatos negros, medallas	2

15. MAESTRO	1.	Camisa manga corta de cuadros, vaqueros, zapatos	7
16. SECRETARIA 1	1.	Camisa, pantalón entallado alto, tacones, pendientes grandes, collar	6
17. POLICIA	1.	Traje de "Polizia Municipale", azul oscuro, gorro azul y blanco	9
18. SECRETARIA 2	1.	Vestido irregular, tacones	9
19. TIA ANGELA	1.	Camisón blanco	13
20. PRESTIGIADOR	1.	Traje, camisa, sombrero, pantalón, cinturón	14
21. EL "LUCHADOR"	1.	Camiseta manga corta blanca, pantalón negro, deportivas	16 – 18
22. LIMPIABOTAS	1.	Camiseta, vaqueros, deportivas	18

6.7.DESGLOSES VEHICULOS

N° ASIGNADO	DESCRIPCIÓN	SECUENCIA
1.	Coche Hugo. Pequeño y rojo	1 – 10 - 20
2.	Autobús de línea, color naranja	5 – 12
3.	Coche inspector	9 - 22
4.	Diferentes coches . Cuidar el color de los coches con la paleta de color de la película.	12
5.	Tren	13
6.	Coche. Pequeño y verde.	13

6.8. MARCAJE DE GUIÓN (9 PAGINAS DE 151)

"Los Peces Rojos"

Guión

de Carlos Blanco

- actor (con dialogos)
- extra (sin dialogos)
- objeto importante usado por el actor (atrezzo)
- vestuario especifico
- localizaciones
- decorados
- iluminación natural
- iluminación artificial
- efectos especiales (Fx)
- ++++ maquillaje especifico
- otras indicaciones

1. EXT. MAR - NOCHE .1

Un mar embravecido ataca fortísimo las defensas del puerto de GIJÓN. Es una galerna impresionante. (FX)

Sobre FOTOGRAMAS del furioso oleaje volcándose con estrépito sobre la Punta Lequerica; de las calles de GIJÓN barridas por cortinas de agua y viento; y sobre la VISIÓN de la ciudad aplastada bajo el huracán, SURGEN LOS TÍTULOS DE CRÉDITO. (FX)

Cuando DISUELVE el último, aparece un telegrama de prensa:

"CONTINUA LA GALERNA EN EL CANTÁBRICO. GIJÓN 12. CON IGUAL FUERZA QUE LOS ÚLTIMOS DÍAS HA CONTINUADO HOY LA GALERNA AZOTANDO LA COSTA, SIN DAR SEÑALES DE DECRECER EN SU FURIA. EL ASPECTO DEL MAR ES IMPRESIONANTE. EL PUERTO CONTINUA CERRADO."

adaptar texto a nombre pueblo de Italia

2. EXT. CALLE / HOTEL - NOCHE .2

La calle Corrida, la más ancha de la ciudad, y que conduce al puerto, aparece a solitaria sin más sonido que la cruzarse que el alarido del viento que se encajonaba por ella procedente del mar.

(FX) A la una de la madrugada surgió un automóvil. Avanzó con velocidad por la calle Corrida desahogado la furia del vendaval, en dirección al puerto, y se detuvo en las últimas casas, en el Hotel Savoy. Descendió el hombre que lo condució y entró en el pequeño portal del hotel. Golpeó fuerte y con insistencia en los cristales de la puerta. Llevaba en la mano un maletín. (Un reloj saliente sobre la acera de la calle, marca la hora).

1. HUGO
no dialogo

marca la 1 de madrugada

3. EXT./INT. ENTRADA HOTEL - NOCHE .3

El viejo conserje, que dormitaba en el comptoir, se incorporó con extraneza, y al ver la gura recortada tras los cristales, se levantó y fue hacia la puerta, con di cultad reumática. Llevaba uniforme, pero una bufanda alrededor del cuello y boina. Abrió la puerta.

1. CONSERJE
2. HUGO
3. IVON

CONSERJE
Buenas noches, señor.

HUGO
Buenas noches.

Era un hombre alto y fuerte. Entró, resoplando de frío.

+++++
referido a Hugo

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

CONSERJE
¿Que' nohecita, eh?

Dijo el conserje. Se dispuso a seguirle, dejando caer la puerta... pero alguien lo impidió sujetándola. El conserje se volvió a mirar, al tiempo que el forastero decía, internándose hacia el comptoir.

HUGO
¡Tremenda!

El conserje vio que era una sen'orita quien sujetaba la puerta para poder entrar. El viejo se apresuró a abrirla más.

CONSERJE
¡Perdone! No la habí'a visto.

Ella entró por el hueco, diciendo:

IVO'N
¿Eso que suena es el mar?

CONSERJE
Sí, sen'orita... Así llevamos una semana.

Ella se alejaba tras el hombre, pisando la alfombra hacia el comptoir, y el conserje se apresuró a dejar caer la puerta y a seguirlos.

IVO'N
¡Parece que se va a meter aquí!

(DIJO ELLA, SIN DEJAR DE ANDAR)

HUGO
Habrá habitaciones, ¿no?
(INTERRUMPIO EL HOMBRE,
VOLVIÉNDOSE DESDE EL
MOSTRADOR)

CONSERJE
¡Uh! ¡Como si quieren el hotel entero!... En esta época del año, Gijón está muerto.

HUGO
Queremos tres habitaciones con baño.

El conserje los miró mientras se metía tras el mostrador.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

CONSERJE
¿Tres?
(SE QUITÓ LA BOINA Y SE PUSO
LA GORRA DEL UNIFORME)

El hombre, que había empezado a desenroscar su estilograca para rellenar la hoja de entrada, miró a la muchacha.

HUGO
¿Que' hace Carlos que no entra?

Ella, casi la mitad de años más joven que el hombre, dejó el maletín que traía junto al otro, sen'alando distraí'damente hacia la calle con la cabeza:

IVO'N
Está mirando no se que' en el escaparate de al lado...

El hombre se inclinó a rellenar la hoja, y ella ladeó graciosamente la cabeza escuchando. Llegaba, pavoroso, el fragor del mar.

IVO'N
¿Oyes, Hugo, cómo suena el mar?
¡Debe ser fantástico! Me gustaría acercarme a verlo.

HUGO
¿Quieres salir y decirle a ese estúpido que entre de una vez?

Lo dijo sin levantar los ojos de la hoja, de una forma desabrida.

Ella inició un bostezo y se alejó de nuevo hacia la puerta.

CONSERJE
¡Estos niños de ahora!
(BROMEO EL CONSERJE. PUSO LA
MANO SOBRE LOS MALETINES)
¿Es todo el equipaje sen'or?

HUGO
No. Fuera tiene mi hijo una maleta grande... ¡No, no, deje que la entre él! ¡Que se moleste!

El conserje volvió a quedarse quieto.

Se oyó hablar a la muchacha. El conserje miró hacia ella. La muchacha estaba dentro del hall, pero manteni'a abierta la puerta de la calle:

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

IVO'N
Bueno, Carlos, te admito el regalo... ¡Pero ahora entra, que tu padre se está enfadando!
(HIZO UNA PAUSA Y AGREGO')
¡Ni hablar! ¡Cualquiera sale con el frío que hace! Mañana lo veré.
¡Venga, date prisa!

Dejó caer la puerta y volvió andando hacia el comptoir.

HUGO
(MOSTRANDO LAS HOJAS DE RECEPCIO'N)
Firma aquí, Ivo'n... la de mi hijo que la llene él.

CONSERJE
¡Bah, siendo un niño...!

HUGO
¿Niño? ¡Tiene 19 años! Si le parece niño...
(SE FUE HACIA EL ASCENSOR)
¿Nos puede dar juntas las habitaciones?

CONSERJE
Lo que quiera; está todo vacío.
(EL CONSERJE ESTABA TANTEANDO EN EL LLAVERO)
Les dare "la suite" del segundo piso, que es la mejor.

Descolgó la llave, recogió las dos maletas y siguió a Ivo'n, que entraba ya en el ascensor. Dentro ya los tres, el conserje aguardó con las puertas abiertas.

HUGO
¿A qué espera? ¿A mi hijo? ¡No faltaba más! ¡Hala, hala...! ¡que suba andando, que tiene buenas piernas!

Cerró las puertas el conserje, y el ascensor se elevó con un zumbido.

(FX)

5.

1. CONSERJE
2. HUGO
3. IVO'N
no dialogo

4. INT. PASILLO - NOCHE .4

en la salida del ascensor poner que es el segundo piso

Se detuvieron en el segundo piso y salieron. La muchacha reenvió al hall el ascensor, con una dulce sonrisa de disculpa y piedad para el muchacho.

IVO'N
¡Pobre! También él debe de estar cansado...

1. CONSERJE
2. HUGO
3. IVO'N

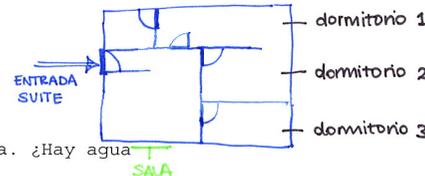
5. INT. SUITE HOTEL - NOCHE .5

El conserje abrió la puerta de la "suite". Tenía salita central, contres dormitorios que se abrían a ella.

CONSERJE
¿Les parece bien?

HUGO
Muy bien.

IVO'N
Quiero darme una ducha. ¿Hay agua caliente?



La muchacha le quitó de la mano su maletín y fue hacia uno de los dormitorios.

CONSERJE
Sí, señorita. Hace un rato estaba hirviendo...

La muchacha desapareció en aquel cuarto, y el conserje siguió al hombre, que entró en otro preguntando:

HUGO
¿Podemos comer algo?

CONSERJE
Pues... sí. Pero tiene que ser ambre. ¡Fíjese la hora que es!

HUGO
Pues fiambre... Para tres. Y tres botellas de cerveza.

CONSERJE
Voy a decirselo a la camarera.

El hombre, que se había quitado el abrigo y buscaba dónde dejarlo, se volvió de pronto:

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

HUGO
¡Oiga!

El conserje se detuvo en la puerta.

HUGO
Y tres cafe's... Bueno, pregunte
antes a la sen'orita si prefiere
te'.

El conserje salio', cruzo' la salita y entro' en el cuarto
de Ivo'n. La puerta segui'a abierta y oyo' correr la ducha. (FX)
Avan- zo' tímidamente. Habi'a ropa tirada sobre una butaca.
Y los zapatos sobre la alfombra, junto con las medias. El
grifo de la ducha corri'a a toda presio'n, y a trave's del
cristal del montante vio la luz encendida y la condensacio'n
espesa del vapor. (FX)

CONSERJE
Se cuece viva.

(DIJO CON ESPANTO Y EL CONSERJE SE FUE
SIN ESPERAR A MA'S)

6. INT. HALL HOTEL - NOCHE.6

1. CONSERJE

(FX) Cuando pisaba los u'ltimos escalones, invocando de nuevo el
hall, vio cerrarse con violencia las puertas del ascensor, e,
inmediatamente, el zumbido de subida. Ante el mostrador del
comptoir, una maleta grandisima y, sobre ella, una gorra de
visera de sportmen. El conserje hizo un gesto de fastidio y
siguió con la vista el subir del ascensor.

CONSERJE
¡Rico! ¡Que' monada de criatura!...
¡Podi'as haberte subido la maletita
Angelito!

Descendio' y vio sobre el mostrador con asombro, la pluma de
la escribani'a clavada verticalmente en el centro mismo de
un impreso recién llenado por el muchacho.

CONSERJE
¡Maldita sea!... ¿Por que' no te la
habra's clavado donde yo se'?
(TUVO QUE TIRAR DE ELLA CON
TODAS SUS FUER- ZAS. LUEGO,
ECHO' UNA OJEADA AL IMPRESO,
GARABATEADO CON DESENFADO)
"Carlos Pascal. Diecinueve
años..."
(ESTRUJO' EL PAPEL HACIE'NDOLO
UNA PELOTA)

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

Esos te daba yo de ca'rcel.

Tiro' el papel y levanto' el tele'fono interior

7. INT. SUITE HOTEL - NOCHE.7

1. CAMARERA
2. IVO'N
3. CONSERJE
4. HUGO
5. CARLOS

La camarera de guardia extendio' un mantel blanco sobre la
mesita de la sala y repartio' las tres servilletas. A
trave's de la puerta cerrada del dormitorio de Carlos sali'a (FX)
la mu'sica de un gramo'fono; las trepidantes notas de la
marcha militar "Los voluntarios". (FX) *buscar esta cancion +
derechos de autor*

(FX) IVO'N (OFF)
¡Que' espanto! ¡Co'mo suena el mar!

La camarera se volvio'. Ivo'n sali'a despacio de su
habitacio'n, atusa'ndose el pelo hu'medo. Ahora sin abrigo,
podia contemplarse lo ela'stico de su cuerpo. Merecia la
pena contemplarlo.

CAMARERA
¡Lleva asi' toda la semana!

IVO'N
¡Debe de estar fanta'stico! ¿Por
que' no nos acercamos a verlo,
Hugo?

(LLEVO' LA VISTA A LA PUERTA
ABIERTA DE LA HA- BITACION DE
E'L, Y DE NUEVO LLAMO' A LA
CAMARERA)
¿Desde do'nde se puede ver bien?

CAMARERA
Desde Santa Catalina. Un
promontorio que hay aqui' cerca.

CONSERJE
¡Pero alli' no pueden subir, mujer!
(SONO' EXHAUSTA LA VOZ DEL
CONSERJE. LE VIERON LLEGAR
ARRASTRANDO LA GRAN MALETA)
¡Hace un viento horroroso!

HUGO
¡El especta'culo debe ser
impresionante!

Se asomo' seca'ndose las manos. La muchacha giro' a e'l con
vi- veza:

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

IVO'N
¿Subimos?

HUGO, sonriente, señalo' con la cabeza a la puerta de Carlos de donde seguían saliendo "Los voluntarios". (FX)

HUGO
¿Querrá venir e'ste?

IVO'N
¡Claro, menudo es!

Hugo fue hacia la puerta, la abrio' y entro' diciendo:

HUGO
Oye, Carlos, ¿te gustari'a...?
¡Pero quita esa mu'sica hombre!

Y el resto murio' al cerrar la puerta. La mu'sica ceso'. El conserje miro' a Ivo'n. (FX)

CONSERJE
Les advierto que es muy peligroso... Yo no subi'a, aunque...

CAMARERA
¡Adema's aquello esta' muy oscuro!
(LA CAMARERA ARRUGO' LA CARA)

IVO'N
Bueno, ¡Pero esto se ve solo una vez en la vida! -Repuso IVO'N alegremente.

La puerta volvio' a abrirse y salio' Hugo hablando a Carlos:

HUGO
¡Como quieras! De todas maneras te vas a mojar...

(FX) CARLOS (OFF)
¿Me pongo el impermeable?

HUGO
Bueno.

IVO'N
¡Y el paraguas! ¡Si no te lo quita el viento!

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

(FX) CARLOS (OFF)
Llevare' las dos cosas...

Respondio' el muchacho, y empezo' a silbar la marcha de "Los voluntarios". Hugo termino' de cerrar la puerta. (FX)

IVO'N
Dile que se de' prisa, Hugo.

HUGO
¡Date prisa, Carlos!
(EXCLAMO' HACIA LA PUERTA)
Ya esta' la cena.

(FX) CARLOS (OFF)
A la orden mi coronel.

Hugo sonrio'.

8. EXT. PASEO DE COSTA NOCHE 18

1. IVO'N
2. HUGO
3. UNOS HOMBR(E)S

su dialogo
posible corte carrettra
II LOCALIZACION

IVO'N grito' pidiendo auxilio hasta casi reventar. Pero se le llenaba la boca de viento, y los o'idos del terrible fragor del mar. Surgio' enloquecida de entre las sombras de la calle. Des- de la parte alta de la calle, donde se unia con el promontorio. Corri'a cuesta abajo gritando. La calle estaba desierta y solo una bombilla amarillenta, bien protegida por una red meta'lica, iluminaba un rinc'o'n. Pero se abrieron algunas ventanas y, luego, de una puerta de una taberna surgieron unos hombres. La vieron bajar y co'mo se abalanzaba a ellos, entre alaridos. Gritaba y lloraba al tiempo. No quedaba nada de la segura y ela'stica muchacha del hotel. Ahora era un quin'apo debati'e'ndose con un ataque de nervios. Lograron entenderle la palabra "vertedero", y que alguien estaba alli' necesitando auxilio. Mientras unos la meti'an a viva fuerza en la taberna, corrieron otros cuesta arriba, hacia las sombras del promontorio. Y dieron con el hombre. Hugo estaba dentro del balconcillo que sale cuatro o cinco metros sobre el vacio/sobre un espantoso abismo bajo el que el mar se desataba rabioso. Cruji'a la madera del vertedero sacudido por el huraca'n, pero Hugo, aferrado al antepecho, se manteni'a con los ojos clavados en la profunda escollera barrida continuamente por el oleaje.

(FX) Gritaba infrahumano, sin apartar los ojos, sen'alando el abismo. Pero alli' no habi'a ma's que sombras y mar. Tuvieron que arrancarle de la madera y llevarselo casi arrastras...

lit natural
dialogo IVO'N

